Tot.373

UCG@CAPCOM:皇之风采——战国BASARA4 皇 制作人小林裕幸专访

游戏机

ULTRA CONSOLE GAME

读游戏
白狼传
（下）

新闻专题
E3 2015 新闻前瞻

攻略透解
魔能2
系统详解+最高难度流程攻略

-特别企划-
创业时代
游戏老将们的新征途

油彩军团
秘密档案全收集+武器&地图解析

2015.7A 定价：RMB 16.00
ISSN 1008-0600
13>
9 771008 060006

Gamehalo 热血最强 未知海域 德雷克的宝藏 全程邪道最速攻略

特别收录 买买买 第四期 | 游戏黄金眼 油彩军团 评测 | 诚实预告片 横行霸道 Online

赠 Gamehalo高清光盘+精美海报+指间方圆手游别册

UCG 联合 VGTime 大型直播活动

E3 2015 展前发布会全程直击
6 月 15 日震撼上演!
超过 10 人的专业前线团队
从展会现场带来第一手猛料

UCG E3 2015 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

土豆视频 腾讯视频 17173视频

搜狐视频 腾讯视频 土豆视频

发行商
Nintendo
机种
Wii U
发售日期
2015-05-28

游戏黄金眼 UCG Game Reviews

油彩军团
Splatoon

缤纷墨水取代金属子弹
用颜色覆盖的地盘来分出胜负
《油彩军团》游戏黄金眼不容错过!

TV GAME半月刊
2015.7A
总第373期

COVER STAFF
封面用图：油彩军团
封面设计：anubis

© 2015 Nintendo

超级机器人大战BX

魔能2

创业时代 游戏老将们的新征途

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 进击最前线
4 游戏情报站
6 新闻专题
11 编辑视点
12 国行天下
14 UCG@CAPCOM
前线狙击
17 超级机器人大战BX
20 怪物猎人X
26 狩猎日记 暖洋洋的猫猫村DX
28 舰队收藏改
30 黄金眼
32 排行榜
34 传说频道

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解
38 魔能2
48 油彩军团
研究中心
61 巫师3 狂猎
免费游戏天国
68 独一记忆
DLC补完计划
74 邪恶深处
80 软硬兼施SP
82 N+应援团
84 Xbox Style

游戏文化 GAMES CULTURE

读游戏
85 白狼传（下）
96 多边共享
特别企划
98 创业时代 游戏老将们的新征途
108 自由谈

读编交流 EDITORS & GODS

110 读编往来
116 小编寄语
118 发售表

WWW.VGTIME.COM 游戏时光 VGTIME
UCG 官方合作网站

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》，《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
网络总监：王　梓
广告总监：刘　芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　委：冯　健
马晓帆
衣山川
江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2015年7月1日
定　　价：人民币16.00元

进击最前线

离 E3 开幕虽然还有不到一周时间，但各大游戏厂商早已按耐不住纷纷开始亮底牌。《辐射 4》的公布让众多系列玩家为之疯狂，借新作发布的东风，《辐射 3》和《辐射 新维加斯》的销量在时隔多年后甚至有回暖的迹象，不得不说玩家们都快憋坏了。从另外一个角度来讲，也算得上让玩家“为之疯狂”的《魂》系列”也公布其最新作，想必大部分玩家现在都还没从亚南中喘过气来。从暂时公布的情报来看，新作的游戏系统比起前作发生了不少的变化。总而言之，今年的 E3 值得各位玩家期待。

栏目主持：宇宙人、伽蓝

最新最全的游戏推荐一网打尽

我的青春恋爱物语果然有问题。续

やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。続

●简介

2015 年 4 月番里的《我的青春恋爱喜剧果然有问题。续》以其优秀的动画表现和清新的内容设定获得不错反响，于是对于本已在前作推出过游戏的动画来说，续集动画推出续集游戏也就变得顺理成章了。目前，5pb. 仅在自家官网挂出了一张图片，至于其他内容都还没有公布，不过就官方活动造势来看，距离游戏的到来应该不会太久。虽然游戏没有公布平台，但是登陆 PSV 估计也八九不离十，对特定角色有爱或者对原作剧情展开不满（笑）的玩家可以考虑入手了。

【文：大汉】

●机　种：未定
●类　型：文字冒险
●发行商：5pb.
●发售日：未定

●亮点细数
原作内容精彩还原
喜闻乐见的原创剧情

黑暗之魂 III

Dark Souls III

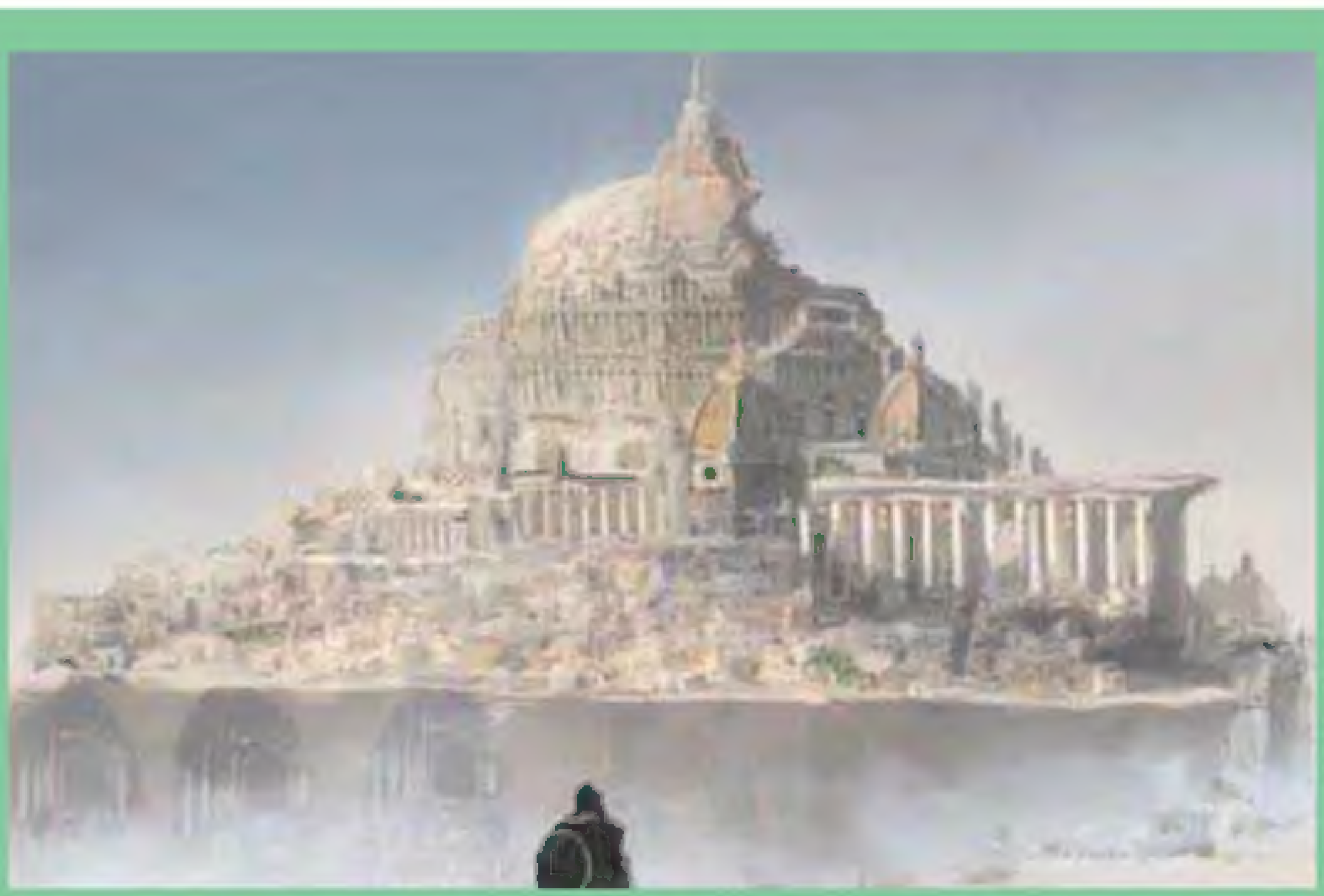
●简介

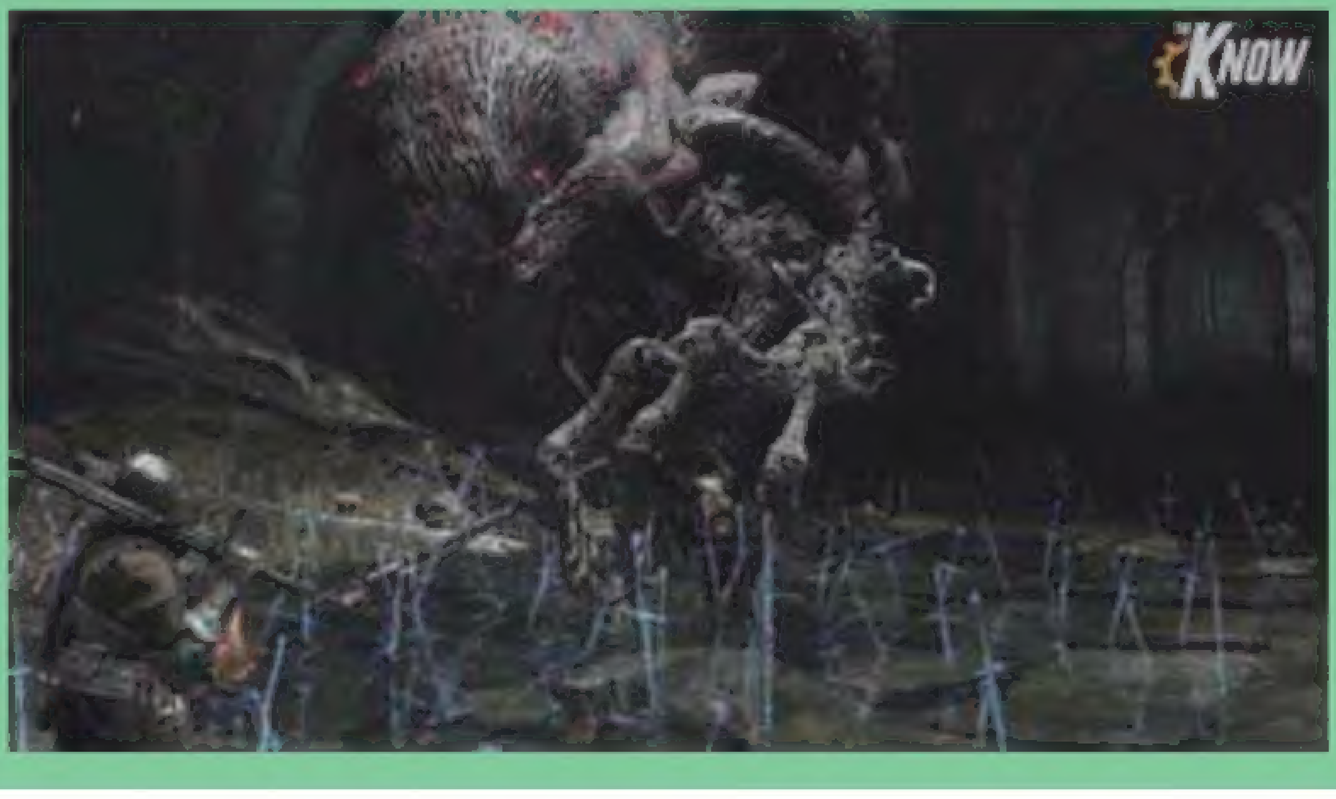
刚刚经历过《血源诅咒》的洗礼，From Software 又为玩家们带来了《黑暗之魂 III》的消息。虽然游戏的详细信息还要等到正式的 E3 展出上才会对外公布，玩家们却仿佛已经感受到了那种曾在经黑暗笼罩下的岁月。滚出了被诅咒的亚南，滚过了狂猎的追杀，但是我们还是没有滚出 From Software 的魔掌。有了《血源诅咒》珠玉在前加之《黑暗之魂》本就极富保障的游戏素质，我们对 From Software 在次世代的表现有充足的信心。现在就只待游戏进一步的信息公布，面对即将到来的本作，你们准备好了吗?

【文：三日月】

●机　种：PS4/XOne
●类　型：动作冒险
●发行商：From Software
●发售日：2016 年内

●亮点细数
战斗系统进一步进化
“《魂》系列”正统续作





SUPERBEAT XONIC

SUPERBEAT XONIC

●简介

由韩国Nurijoy开发的PSV音乐游戏《SUPERBEAT XONiC》近日终于确定了其发售日。这款作品由原“《DJ MAX》系列”开发成员制作，本作将针对PSV的硬件特性进行优化，全新设计的UI界面将会给带给玩家全新的游戏体验。除了崭新的游戏系统和界面之外，本作还将收录超过45首乐曲并声称能提供超过200种不同的玩法。本作还支持在线排名系统，玩家甚至可以通过世界巡回赛模式不断向新的挑战发起冲击。 【文：三日月】

- ●机　种：PSV
- ●类　型：音乐
- ●发行商：Nurijoy
- ●发售日：今年秋季

●亮点细数

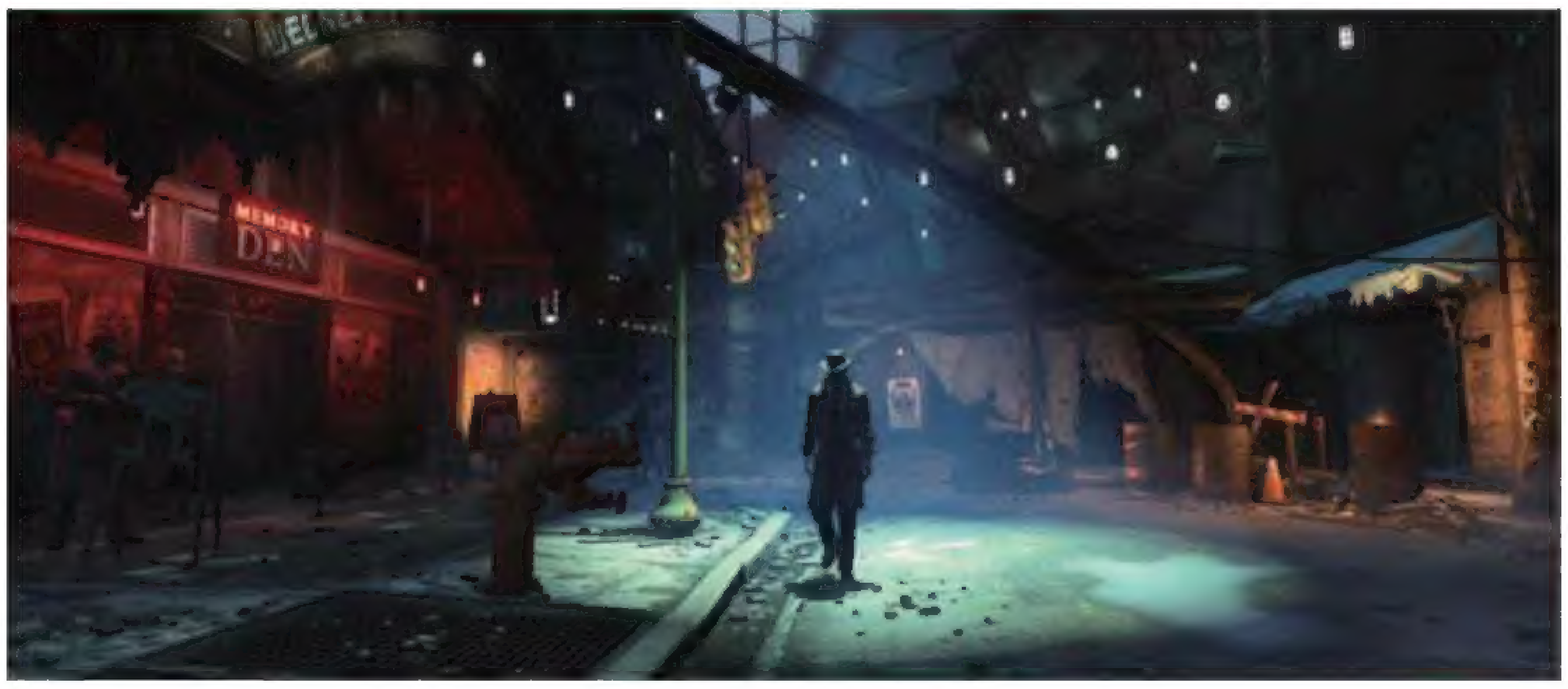
截然不同的游戏体验

《DJ MAX》原班人马开发制作

前线短讯息

01 “《乐高》系列”再添新成员。《乐高 复仇者联盟》于近日公布，今年年末登录全平台。游戏将包含两部电影的全部内容，玩家将再次扮演钢铁侠、绿巨人、美国队长和雷神等超级英雄，在乐高积木组成的世界中与邪恶势力战斗拯救世界！

02 那只跑得很快的蓝色刺猬又回来啦。“《索尼克》系列”新作《索尼克大爆炸 冰与火》公布，将于今年年末登录3DS平台，欧美地区率先发售，从目前公布的情报来看，本作将重回系列快速爽快的特色。



辐射4

Fallout4

●简介

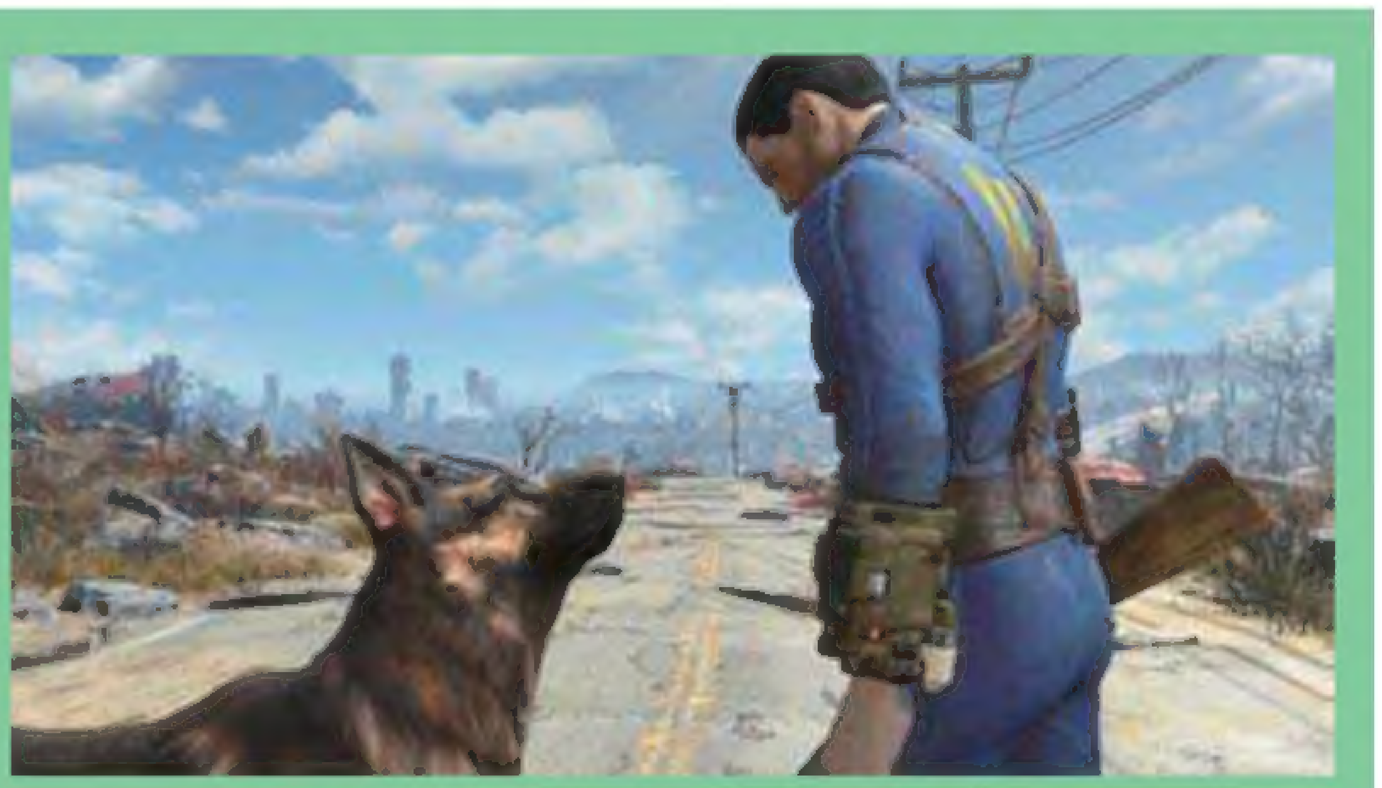
在E3即将到来之际，Bethesda终于往游戏市场投下了一枚“核弹”。自上一作《辐射 新维加斯》发售已经过了5年，久违的系列最新作《辐射4》终于公布了！从长达三分钟的预告片可以看出，本作依旧保持着系列特色。死亡爪、狗肉、避难所等熟悉的要素悉数登场。国外部分有爱的玩家甚至已经从预告片中推测出本作的地图大小，不得不说有爱的玩家真是种可怕的生物……从目前公布的情报可以得知，本作玩家依然扮演着一名来自避难所的居民，在核战后的波士顿废土上书写属于自己的废土启示录。 【文：大汉】

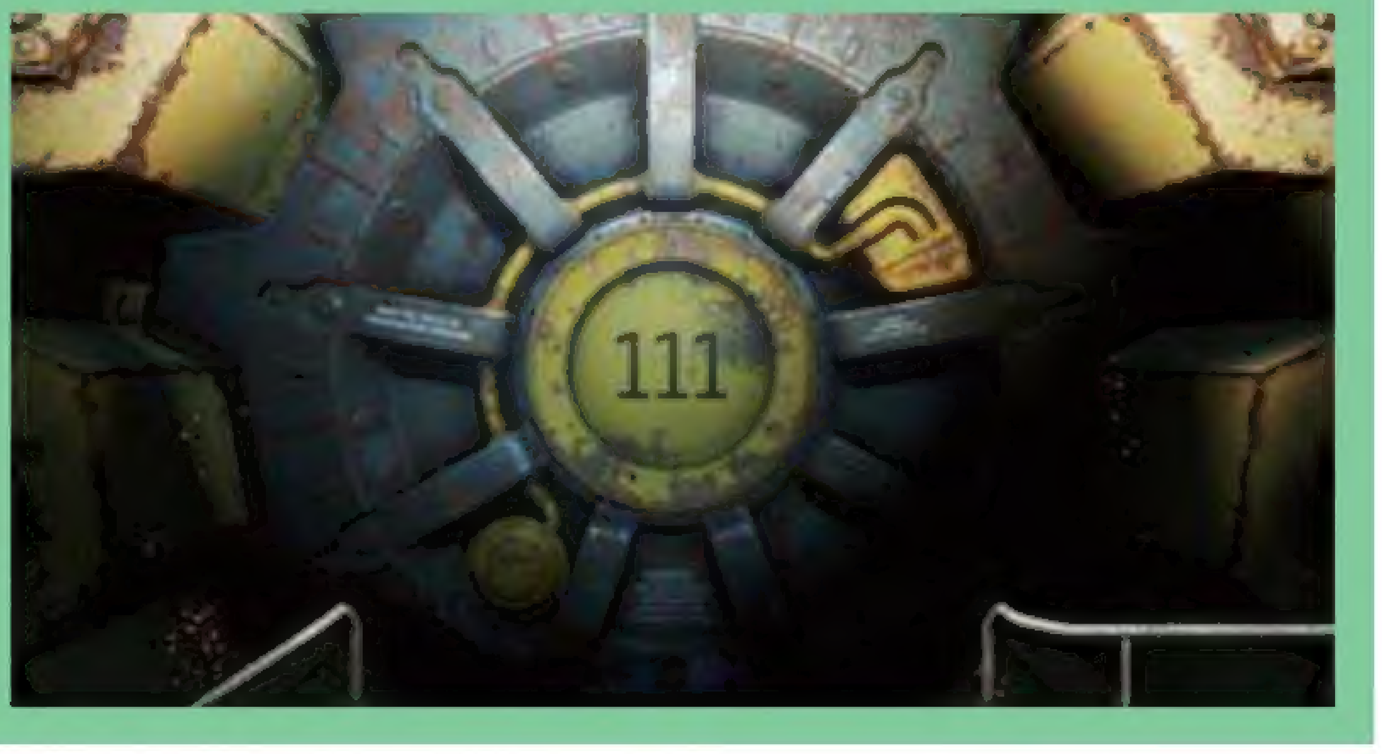
- ●机　种：PS4/XOne
- ●类　型：角色扮演
- ●发行商：Bethesda
- ●发售日：未定

●亮点细数

久违的系列最新作

废土启示录回归





游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS'OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW
- EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

06.03 《战争机器》系列”开发组 Black Tusk 正式更名 The Coalition。

06.05 《辐射 4》正式公布。

06.09 《巫师 3 狂猎》销量突破 400 万。

TOPIC 战事未开硝烟已起 E3前夕新作消息不断

作为一年一度的游戏盛事，今年 E3 将会在北京时间 6 月 15 日在美国洛杉矶举行。虽然离开始还有一段时间，但不光是玩家按耐不住，就连各大游戏大厂也有点忍不住手了。首先是在西方游戏市场堪称“核弹级”的“《辐射》系列”最新作《辐射 4》在 6 月 5 日公布，《古墓丽影 崛起》也不甘寂寞地公布了其最新预告片。除此之外，还有 EA 的跑酷系列《镜之边缘》最新作《镜之边缘 催化剂》（暂名）和曾虐得各位玩家“欢声笑语”的 From Software 也公布其“《魂》系列”最新作《黑暗之魂 Ⅲ》。

除了确切的公布消息之外，流言板也不甘人后。被玩家戏称为“罐头厂”的育碧除了肯定会出展的《刺客信条 枭雄》、《全境封锁》和《彩虹六号 围攻行动》之外，还有消息渠道称多年不见的经典动作游戏“《波斯王子》系列”最新作也会登场。E3 前夕已经这样精彩纷呈，想必 E3 期间激动人心的消息必定只会多不会少。

本届 E3，UCG 将会一如既往地派出编辑前往洛杉矶给各位读者带来当地第一手情报，今年还将在网上直播各大游戏厂商的发布会，有兴趣的玩家请不要错过，和 UCG 的编辑一起享受这个游戏界的盛事吧。

EVENT 《战争机器》开发组Black Tusk正式更名The Coalition

曾开发过“《战争机器》系列”的微软旗下工作室 Black Tusk 又一次改名了，新名字为 The Coalition（原意为“联盟”）。工作室高层 Rod Fergusson 在一段视频中解释了改名的原因：“联盟这个词意味着我们是一个团队，也代表着我们目前正在开发的游戏项目。联盟本身就是指由各种不同的个体为相同目的而组成的队伍，而这个名字很好地反映了我们团队目前的情况。此外，这名字的另一个由来是《战争机器》的背景故事中曾经登场过的组织‘维安政府联盟’（Coalition Of Ordered Governments）。就如其他微软第一方游戏一样，提到 343 Industries，大家就会想到‘《光环》系列’，而提起 Turn 10，大家就会想到‘《极限竞速》系列’。我们希望当玩家提起 The Coalition 时，大家会立刻想到‘《战争机器》系列’。”

同时，开发组的全新 Logo 也随着新名称一并公开，并以《战争机器》中最具代表性的武器前端利刃为主题。Rod Fergusson 同时也表示，在即将到来的 E3 中，The Coalition 会为玩家带来正在开发中项目的最新消息，不得不说这十分值得玩家期待。

Black Tusk Studios

BLACK TUSK STUDIOS IS NOW

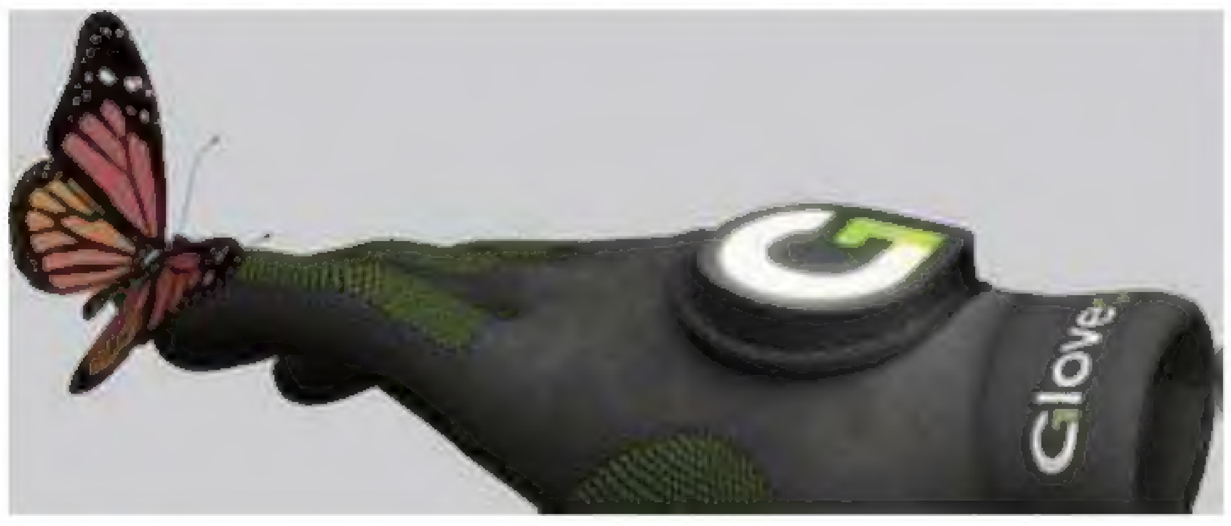
THE COALITION

EVENT 能看不能摸不满足？Gloveone帮到你

虚拟成像技术一直都相当火热，索尼的 Morpheus 项目和 OCULUS 公司的 OCULUS rift 无疑是其中的佼佼者。虽然虚拟成像技术直到现在都算不上成熟或者能达到科幻影视中的那种效果。然而这不能阻挡先驱者的步伐，某些人甚至已经不满足能看，他们还想摸！继虚拟成像之后，有人已经开始研发虚拟现实手套。据开发者称，戴上这双手套之后，人们将不再局限于视觉能感受到的虚拟现实，而且还能够触摸得到虚拟现实中的物品，例如弹钢琴或者感受风雨之类的也将成为可能。

以上功能都能由国外一家名为 NeuroDigital Technologies 的公司最新发布的一款虚拟现实手套“Gloveone”来实现，其工作原理为它可以将触感转换为震动。分布在手套的手掌和指尖的 10 个制动器产生不同频率和强度的震动，从而还原真实的触感。然而手套只与触觉反馈相关，无法提供空间追踪功能，必须依靠其他一些外置传感器，比如微软的 Kinect 方能实现完全机能。

NeuroDigital Technologies 声称虚拟现实手套量产的最大障碍便是其造价，而为了能够顺利量产并上市，这款虚拟现实手套正在 KickStarter 网站融资，融资目标为十五万美元，其售价为 170 美元 1 只。



EVENT 2017年前发售妥妥的《GT赛车7》不用等太久

“《GT 赛车》系列“可以算是赛车类游戏的佼佼者，其追求细节和，极致真实的游戏体验一直让玩家称道，但这也使得每一作的开发周期都相对较长。系列上一作《GT 赛车 6》发售已有一年半的时间，而有关《GT 赛车 7》的信息更是少得可怜。

系列制作人山内一典近日于法国巴黎公开最新标志 Vision GT 概念车型时，回应西班牙媒体提问是否会 2017 年发售《GT 赛车 7》时称：“玩家这次不需要等那么久。”另外，他还表示新作的物理碰撞和损伤模拟将会更加比前作拟真，系列前作登场的车辆也会在新作中悉数保留。关于新作的发售日，山内一典表示按照开发进程表，本作应该能在 2017 年前发售，而本作正在制作中也是一个不争的事实。虽然可能赶不上 E3 了，但山内一典的话让人不由得觉得本作在今年 TGS 公布的可能性不小。

EVENT 再添强援《教团 1886》续作有望

暴雪首席运营官 Paul Sams 近日宣布跳槽到 Ready At Dawn 担任首席执行官。在过去的 19 年中，Paul Sams 一直在暴雪中担任着关键角色，在他任职期间，暴雪从仅有 50 人的小公司成为拥有 4000 名以上员工并且市值达 50 亿美元的大公司。除此之外他在推广和创建游戏品牌中发挥了至关重要的作用，其中包括著名网络角色扮演游戏《魔兽世界》、即时战略游戏“《魔兽争霸》系列”、《炉石传说》和最近上线的《风暴英雄》。

Ready At Dawn 的最新作《教团 1886》虽然画面素质惊人，然而其贫乏的游戏体验是本作饱受争议。近日他们也对《教团 1886》游戏的未来发表了看法，在接受采访时，Paul Sams 和工作室创始人 Ru Weerasuriya 针对玩家意见反思了系列的未来，并重申《教团 1886》的故事还没有讲完。本作虽然评价不高，但用开发组自己的话来说，销量“符合预期”，然而最终能否有新作还是取决于索尼的决定。

新闻短波

INFO

《巫师3 狂猎》发售两周，销量突破400万！

据外媒 IGN 报道，CD Projekt Red 于近日宣布《巫师 3 狂猎》在上市发售的短短两周之内销量就已经突破了 400 万大关。制作人 Marcin Iwiński 通过社区媒体向支持他们的玩家表达了诚挚的感谢同时也不忘告诉玩家本作后续的两个大型资料片正在有条不紊的制作之中，而每周推送的免费 DLC 也不要放过。

Remedy首席执行官宣布离职

XOne 独占大作《量子破碎》的开发商 Remedy 的首席执行官 Matias Myllyrinne 宣布自己将会在今年后离职。Matias Myllyrinne 本人从 1999 年就为 Remedy 服务至今，在宣布离职的同时他同时表明《量子破碎》的开发制作不会因此而受到影响。

《恶魔三全音》发售日确定

由知名游戏制作人板垣伴信制作，却很久没新消息的 Wii U 游戏《恶魔三全音》近日公布了它的发售日和最新影像。实体零售版确认由日本 Amazon 独占发售，发售日为今年的 8 月 4 日，售价为为 7236 日元。

E3 2015 前瞻

2015 年是 PS4、XOne 发售的第二个年头，这两台主机如今无论是游戏厂商的支持还是家用机市场的占有都已经相当成熟，因此很难再称得上是玩家们口中的“次世代主机”，而是实实在在的本世代平台。如果用战争比喻近年的 E3，那么 E3 2013 是两大平台发售前出于震慑的相互军演，E3 2014 则是两大平台的首次对阵，而 E3 2015 将会是进入白热化战斗的标志。经过一年半有余的较量，目前两大平台的销售情况以及独占游戏阵容，显然索尼是略胜一筹，但相信正因为一方的优势，才会让另一方有加速前进的动力，而微软如何发力扭转劣势也正是本届 E3 的看点之一。另外，对于广大第三方游戏厂商而言，新主机平台的市场环境已经越来越成熟，而且在这将近两年间已经足够摸清主机的性能，各种大作必将蓄势待发。硬件方面，开发多时的各种头戴设备技术也日趋成熟，距离真正与传统游戏相融合已经近在咫尺，因此本届 E3 正是头戴设备表现的最佳舞台。新世代平台的风起云涌，尽在 E3 2015！

E3 2015 概况

一年一度的 E3（Electronic Entertainment Expo）展会自 1995 年首次举办后，如今已经来到了第 20 个年头。鉴于如今的游戏界以“西风”作为主导，E3 也理所当然地成为了游戏界最大的盛事，因此几乎所有厂商都会选择在 E3 上公布自家的重磅消息。而且最关键的一点是，E3 是不向公众开放的，无论是参展商还是媒体都需要通过申请获得入场资格，虽然本届 E3 公布了将有 5000 名公众的名额，但这些名额必须经过各种业内渠道筛选，所以说白了仍然是业内人士，因此 E3 的地位不言而喻。

2015 年的 E3 展开幕时间比过去几届都要晚上不少，具体为美国时间 2015 年 6 月 16 日早上召开，展会为期 3 天，到 6 月 18 日结束。展会的举办地点依旧是位于洛杉矶市中心的洛杉矶会议中心（Los Angeles Convention Center）。

正如前面提到的一样，今年的 E3 展会可以说是风起云涌，就展前发布会而言，除了常规的大厂外，这一次美式 RPG 大户 Bethesda 以及 Square Enix 都宣布了举办展前发布会的消息，由此可以预见这一届的 E3 将会是近年来最精彩的一届。

今年 UCG 的 E3 报道团将延续去年 3 人小队的规格，负责带队的是有 2 次参加 E3 经验的稀饭，同行的有视频部门的同事雪楠以及初次参加 E3 的伽蓝，而我们也将一如既往地将前线的各种最新资讯带给读者朋友们。

展前发布会时间

今年的展前发布会相比去年要紧凑得多，原因在于除了索尼、微软、EA 以及育碧等几个从不缺席的巨头外，美式 RPG 大户 Bethesda 以及 Square Enix 都宣布了将召开展前发布会，而任天堂发布会依旧采用网络直播的方式进行。更多的厂商召开发布会是一个喜人的消息，因为对于厂商来说，手上没有一些重磅猛料通常是不会随便召开发布会的，否则只会落得大家的嘲笑，而对于玩家而言，兴许期待已久的大作以及续作就将会在发布会上公布，究竟厂商会为玩家们带来何种惊喜，就让我们拭目以待吧。

下面是本次 E3 所有展前发布会的时间，值得一提的是，今年 UCG 将进行一些新尝试，各位读者可以关注我们的斗鱼直播频道，我们将在整个 E3 期间为大家送上各种精彩内容，特别是在展前发布会进行期间，无论清早还是凌晨，我们都会进行全程直播，与大家一起畅谈 E3 盛事！

E3 2015展前发布会时间表

厂商	美国时间	中国时间
Bethesda	6月14日周日07:00pm	6月15日周一10:00am
微软	6月15日周一09:30am	6月16日周二00:30am
EA	6月15日周一01:00pm	6月16日周二04:00am
育碧	6月15日周一03:00pm	6月16日周二06:00am
索尼	6月15日周一06:00pm	6月16日周二09:00am
任天堂	6月16日周二09:00am	6月17日周三0:00am
Square Enix	6月16日周二10:00am	6月17日周三1:00am

展前发布会预测

在发布会真正召开之前，没有人能真正知道究竟各大厂商手里握着什么样的王牌，但正如每一届 E3 一样，坊间传言已经四处流传，下面就结合已公布消息以及流传的消息，对即将举办展前发布会的厂商进行一些前瞻性的预测。

Bethesda

此前在 Bethesda 宣布将会召开发布会时，玩家群中呼声最高的当属《辐射 4》，因为距上一款资料片性质的作品《辐射 新维加斯》已经过去了多年，推出这样一款叫好又叫座的作品确实是理所当然的事。然而 E3 未至，Bethesda 在近日就已经公开了《辐射 4》的存在，并放出了一段游戏预告片，可见游戏的开发已经有一段时间，而关于游戏的更多细节必然会在发布会上公布，粉丝们需要做的也仅仅是再等上几天。

《德军总部》最近两年接连推出了 2 款作品，而且口碑还算良好，作为一款老系列的重启之作已经是相当不错的表现，续作计划估计也在酝酿之中。不要忘记 Bethesda 在 2013 年曾经说到过要让同为老牌系列的《毁灭战士》重新焕发光彩，但如今 2 年过去了关于新作仍然没有什么实质性的消息，相信本次展会将会成为该作的最佳展出舞台。

▲《辐射4》已经让粉丝们等得太久。

作为厂商，一般都会为一个成功的游戏制作续作，而《冤罪杀机》是 Bethesda 旗下成功的原

创作品之一，其在当年发售后获得不少的好评。无独有偶，近期《冤罪杀机》成为 PS Plus 免费游戏的举动，让人不难感觉 Bethesda 正在扩大该作的玩家基础，为接下来的续作铺路。而《狂怒》也是当年一款不错的原创作品，虽然事隔多年推出 DLC 的举动让不少玩家“震惊”，但不能否认游戏的素质十分不俗，但与《冤罪杀机》相比，《狂怒》续作的可能性感觉相对较小。另外，虽然三上真司主导的《邪恶深处》无论是本篇还是 DLC 都大受好评，因而有很高的续作呼声，但考虑到本作的发售时间距今较短，应该不会有什么大动作。

《上古卷轴 OL》以及《战吼》等网络游戏内容相信也会占一定的比重，但这些并不是大多数家用机玩家关注的重点，在这里就不作赘述。

Microsoft

就目前而言，与竞争对手 PS4 相比，Xbox One 在全球范围的销售上仍然处于落后的地位，现在对于大多数玩家而言，平台情感只是次要因素，主要还是以第一方独占游戏阵容来决定选购哪一台主机，微软相信也深刻认识到这一点，本届 E3 中出展的独占阵容应是近年之最。

如果提起 X360 时代的标志性作品，毫无疑问就是“《战争机器》系列”，虽然微软早已收购《战争机器》品牌，然而 XOne 发售至今，微软一直对系列的续作计划缄口不提，而种种迹象表明，新的战争机器将会作为重磅炸弹亮相E3。另外早前有传将会推出“《战争机器》系列”的老作品重制计划，甚至有人泄漏出相关视频作为佐证，因此其很有可能与新作一同公布。

已公布作品方面，必然出展的肯定有年末发售的《光环 5 守护者》，去年的微软发布会中，本作仅仅只有一段剧情 CG，反而《光环 士官长合集》大出风头，可惜合集在推出后遭遇各种的问题，不少人也因此对《光环 5》提出了质疑，不过相信在本届 E3 中《光环 5》会用更多的情报甚至是实际试玩给出最好的证明。2 年前《古墓丽影》的重启，让人们看到了老面孔劳拉在新时代的姿态，超高的游戏素质也让人渴望续作的来临，也许是出于对抗索尼独占作品《未知海域 4 贼途末路》的考虑，微软在上一届 E3 上公布了独占续作《古墓丽影 崛起》的存在，

▲《使命召唤 黑色行动Ⅲ》是否仍然会有XOne的限时独占内容依然是个谜。

虽然在独占问题上，微软一直耍起了太极，不过种种情报表明本作是 XOne 的限时独占作品，但无论如何，想要第一时间玩到本作，就只有在 XOne 平台，经过又一年的等待，这一次 E3 必然会放出关于游戏的实质情报。年初微软突然公布《极限竞速 6》让人意想不到，如今在竞争对手《GT 赛车 7》仍然不见踪影的情况下，《极限竞速 6》将会成为 E3 上最重要的竞速游戏作品，因此极有可能公布具体发售日。《量子破碎》虽然已经公布延期到 2016 年，但仍然有可能公布更多的资讯，而上一届 E3 中公布的经典作品《幻影沙尘》新作、《除暴战警 3》以及神谷英树的《龙族契约》都是只闻其名未见其影的代表，而且经过了一年的时间在开发上也得到了一定的进展，是否会在本届 E3 上展出也让人期待。除了以上提到的多个游戏外，Phil Spencer 早前更在推特上暗示将有一个全新的 IP，并称这将是今年微软第一方最棒的作品，可以看出微软打“翻身仗”的决心。

除了游戏作品外，微软在硬件方面的动作也相当有看点，截止到截稿之前，微软正式公布了搭配新版手柄，并将内置容量扩展到 1TB 的 XOne 新机型。微软年初发布的自家虚拟设备 Hololens 在游戏方面的应用也让人遐想，这可以看作是对抗索尼“墨菲斯计划”的有力周边，此前发布的 Hololens 与游戏《我的世界》联动的概念影片引人注目，到底实际表现如何也让人期待。

EA

在上一届 E3 中，EA 的发布会可以说是让人失望，主要原因在于冗长的发布会中，所有重要新作的犹抱琵琶半遮面，基本上都是公布一个标题，几张原画或是一段概念视频了事，几乎没有什么实质性的内容，但相信出现这种情况的根本原因在于游戏的开发进度较低，经过时间的沉淀，这一次的 EA 发布会仍然让人充满了期待。

也许是因为 Bioware 工作室忙于制作《龙之世纪 宗教审判》而分身不暇，《质量效应 4》自去年公布后，除了一些设定原画以及不时流出的一些制作人口述消息外，就没有任何实际的内容，相信在本次发布会中《质量效应 4》会成为发布会的主打。

DICE 工作室的《镜之边缘》新作公布已久，但开发之慢让人几乎忘掉了这个系列，去年虽然有所登场，但仍然是用一段预渲染的影片来糊弄大家，实在难以看出其诚意所在，在开展之前 EA 又确认了本作定名为《镜之边缘 催化剂》，如果这次再不拿出点实际的情报就太说不过去了。至于 DICE 工作室的主视角射击大作“《你懂的 5》”有可能也会在发布会上亮相。

从时间上看，今年公布《死亡空间》新作也并非不可能的事，但考虑到 Visceral 工作室正在全力赶制即将在年底发售的《星球大战 战斗前线》，因此《死亡空间》新作恐怕难以现身。

《火爆狂飙》制作组 Criterion 在接手“《极品飞车》系列”后推出的作品都受到了玩家的好评，去年他们放出了一段极限运动题材的游戏后就一直再没有任何消息，可以推断该作将会在本次发布会中露面并正式定名，而《极品飞车》新作是否会出现也是一个不小的悬念。虽然官方没有正式宣布，但《泰坦天降 2》的存在基本可以确认，不过 Respawn 工作室的制作人 Vince Zampella 已经确认将不会参加 E3，这就意味着玩家将不会在本届 E3 上看到《泰坦天降 2》的任何消息。

■一张图说出对EA的2个期待。

最后毫无疑问的是，EA Sports 的运动品牌将继续当家作主，各种“16”必然层出不穷。

UBISOFT

■《刺客信条 枭雄》痞子气息浓厚。

翻看接下来育碧的游戏发售计划，已确定发售日的有 3 个，分别是《彩虹六号 围攻行动》、《刺客信条 枭雄》以及《全境封锁》。《彩虹六号 围攻行动》去年才公布今年就发售让我有点出乎意料，而本作公布的相关消息已经足够多，相信在发布会上不会有过多的笔墨。《全境封锁》早在 2013 年公布，有传游戏将在 2016 年 2 月发售，横跨了 3 个年份，虽然公布之初的概念视频让人震撼，但去年的实际试玩观众反应不温不火，如今距离该传闻日子还有一段时间，如果不给出一些吸引人眼球的内容，恐怕会大大影响游戏的销售。

不知是育碧沉不住气，还是本届有足够的猛料公布，“《刺客信条》系列”新作《刺客信条 枭雄》在 E3 前就公布让我有些始料未及，但考虑到本作在 10 月就要发售，先放出本作存在的信息，再在 E3 上大肆宣传也是合理的，去年《刺客信条 大革命》以文艺范十足的试玩征服了所有的观众，这也让游戏的大卖作了很好的铺垫，而痞子风格浓厚的《刺客信条 枭雄》是否能再创辉煌让人期待。

育碧旗下 3A 大作《看门狗》在发售后遭遇了不少负面的评价，主要是因为当初吹得太过，画面缩水比较严重，而且重复度太高，但游戏的销售情况还是相当理想的，而且《看门狗 2》的传闻在坊间不绝于耳，坦白说《看门狗》游戏理念并不差，再考虑到《看门狗》的结局充满了续作嫌疑，因此《看门狗 2》是完全有推出可能的，回想到《刺客信条》到《刺客信条 2》的进化，相信大家都会期待《看门狗 2》的来临。

自《光之子》以及《勇敢的心 世界大战》后，玩家们对于 Ubiart Framework 引擎充满了信心，这个引擎对于游戏 2D 画面的塑造力有目共睹，如果不对这款引擎再加以利用恐怕就太浪费了，因此育碧很可能利用该引擎打造新的作品。

SONY

经历了上一届 E3 的独占大作井喷，这一次索尼在已知的独占游戏阵容上似乎有点匮乏，即便是翻看索尼官方的 E3 发布会宣传视频，基本可以确认参展的阵容方面只有公布已久并即将在 6 月末发售的《直至黎明》以及《未知海域 4 盗贼末路》。早前《未知海域 4 盗贼末路》已经确认将延期到 2016 年，因此年内玩到本作的梦基本破灭，但本作实际上继一段简单的试玩后就没有新的后续资讯，因此相信这一次会有新的试玩演示，并且会带来关于故事以及多人模式的资讯，当然，还有最重要的具体发售日。虽然《未知海域 4 盗贼末路》仍需等上好一段时间，但最近公布的《未知海域》三部曲合集相信也能让粉丝解一解馋。同样地，《战神Ⅲ 重制版》近期将会登陆 PS4，这是否会是《战神》新作的良好信号呢？而种种迹象表明 Santa Monica 工作室正在制作全新的《战神》作品，但能否在本届 E3 上拿出实质内容仍然是未知之数。

■《未知海域》三部曲合集+《未知海域4 盗贼末路》，德雷克仍然是今年的主角。

Insomniac 的“《瑞奇与叮当》系列”一直是 PS 平台的经典作品，而官方于年初公布了 PS4 新作以及电影的计划后，就一直没有什么全新的资讯，恰逢截稿当晚发布了新作的全新影像，而更详细的内容就有待发布会上公布了。而《血源诅咒》在 E3 2014 上可谓出尽了风头，而游戏也凭借本身过硬的素质获得了喜人的销量以及玩家的高评价，相信 From Software 不会就此停下脚步，因此很有可能在发布会上会公布全新的 DLC 计划，以延续本作的生命力。

预测方面，“《GT 赛车》系列”一直从未缺席 PS 各平台，虽然我们知道山内一典已经着手开发《GT 赛车 7》，但是否会出现在此次发布会上依然成谜。而“《杀戮地带》系列”开发组 Guerrilla 传闻一直在开发一款全新的原创游戏，据闻这款作品也已经有一定的完成度，相信本届 E3 是最好的露面机会。另外，《重力异想世界 2》虽然已经正式确认存在，但关于游戏的具体情报几乎为 0，而且经历了“PSV 平台独占”的误报后，本作很有可能会在 E3 上宣布成为 PS4 作品并放出情报。至于每一年都会被人拿出来鞭尸的《最后的守护者》，希望大家还是把它忘记了吧，因为它出不出，真的不那么重要了……

相比游戏阵容，更加让人注目的是索尼在硬件方面的行动，首先 PS4 改良机型是否会公布成为最大的看点之一，而 PS4 与 PSV 是否会降价也牵动着许多玩家的心。除此之外，经过长时间的研发，“墨菲斯计划”应已相当成熟，笔者在去年 TGS 体验技术 DEMO 时也感觉良好，而根据索尼全球工作室总裁吉田修平放出今年 E3 将会公布实际应用于“墨菲斯计划”的游戏的消息，这必将使传统的电子游戏娱乐进入一个新的次元。

Nintendo

任天堂在今年将一如既往地继续以网络直播的形式举办发布会，而近期关于任天堂最大的新闻，莫过于早前任天堂宣布产业转型新增移动平台，并宣布开发代号为 NX 的全新主机。遗憾的是，任天堂官方已经宣布代号为 NX 的主机将不会出现在本届 E3 展上，因此任天堂本届参展 E3 仍然是以 Wii U 作为家用机主力。众所周知，Wii U 与 PS4、XOne 已经不是真正意义上的竞争对手，因此如今任天堂需要做的就是做好自己，吸引更多的玩家爱上任天堂，本届 E3 任天堂世界锦标赛的再次举办，正是任天堂试图重新点燃粉丝激情、并展示任天堂平台台作品的力证。

然而，任天堂公布的另一个消息让粉丝无奈，那就是在去年 E3 上公布，Wii U 平台的看家大作《塞尔达传说》并不会在展会上露面，让人不禁疑惑任天堂手上究竟还有什么样的好牌。在去年的 E3 中，制作人宫本茂确认了 Wii U 版《星际火狐》的存在，如今《塞尔达传说》缺席，《星际火狐》很有可能成为本次任天堂的最大卖点，相信发售日以及实机演示也会一并公开。另外，去年宫本茂提到了将会活用 Wii U 控制器的 “Project Giant Robot” 以及 “Project Guard”，也许这两个项目的面纱将会在发布会上揭开。另外，坂垣伴信的《恶魔三全音》也在展前公布于 8 月 4 日正式发售，在本届 E3 上理应会成为重点宣传作品。

▲推出amiibo的政策获得了巨大的成功。

已发售游戏方面，《油彩军团》这个全新的原创作品虽然受到玩家的好评，但关于游戏内容少，细节处理不佳等问题仍然被玩家所诟病，官方也承诺会在今后持续放出更新来完善游戏，相信任天堂也会抓紧这次 E3 的机会，将《油彩军团》的一些后续计划逐一公布。另外，《异度之刃 X》的欧美版仍然让不少老外翘首以盼，公布发售日相信也是理所当然之事。

不得不说，做玩具起家的任天堂在 E3 2014 上做得最成功的就是公布游戏互动玩具 amiibo，如今 amiibo 市场的销售火爆程度相信是任天堂当初也没有预想到的，很多热门角色甚至会到了脱销的程度，可以预见任天堂在这次发布会中会公布更多的 amiibo 计划。

最后不得不提的是，如今 Wii U 销售情况可以说是举步维艰，面对 PS4 以及 XOne 两大主机的冲击，加上已经公布代号为 NX 的新主机，因此 Wii U 很有可能会通过降价的方式来吸引更多的玩家。到底此举是否属实，到时就能见分晓了。

SQUARE ENIX

要说今年 E3 展前发布会的一大看点，就是 SE 将会召开独立发布会，虽然 SE 近期大力进军移动平台被玩家戏称为 “手游大尊”，但显然手游页游这种类型的游戏在欧美是难入玩家法眼的，更何况是业内人士云集的 E3 展，因此这一次 SE 必然是有备而来，而且在发布会开始前，SE 表示有一款神秘新作将会在发布会上公开，因此众人也纷纷猜测究竟是何方神圣。

要说 SE 在近年发展道路上最正确的决定，莫过于成功收购 Eidos，这个英国老牌游戏开发商让 SE 得到了太多的知名游戏品牌，也让 SE 有了征战欧美市场的资本。《古墓丽影 崛起》由于是 XOne 的独占作品，而微软发布会又要先于 SE 的发布会，因此 SE 发布会关于本作的信息应该早已被微软大肆宣传，因此在自家发布会中可能会显得没有那么重要。《杀出重围 人类分裂》在公开以后就没有太多的信息，在这次的发布会上必然会有关于本作的具体信息。本来由 Eidos 发行的 “《正当防卫》系列”，这一次《正当防卫 3》理所当然地成为了 SE 发行的游戏，此前的实机预告片火爆非常，而且可以看出完成度已经相当不错，这一次有可能会放出实机试玩演示。备受关注的《杀手》新作自公布存在后就沉寂多时，这次的发布会是展现本作的最佳舞台，甚至有传闻表示所谓的神秘新作其实就是《杀手》新作的正式公布。

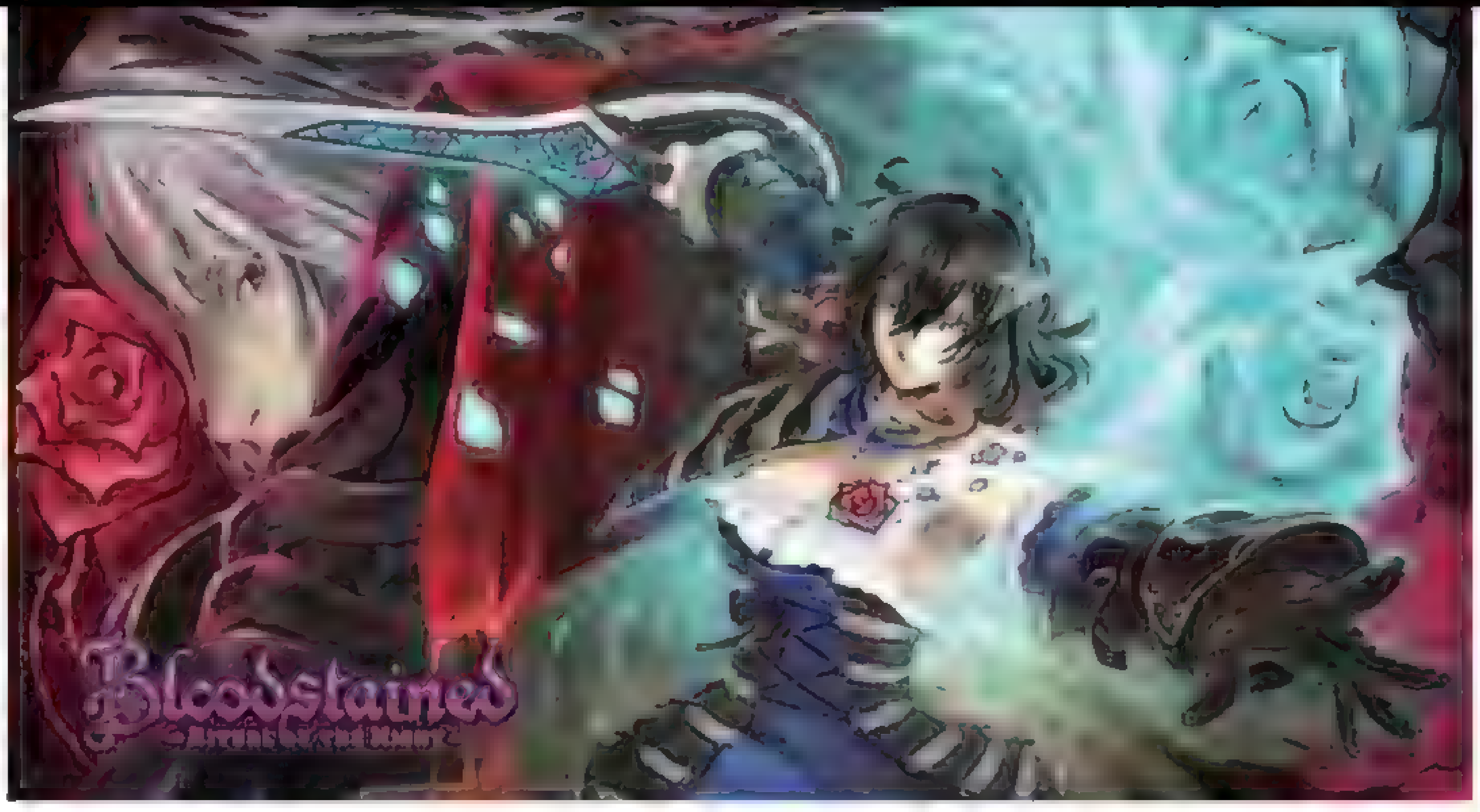
◀所谓的神秘新作，会是《杀手》新作的正式公布吗？

除了美式游戏外，SE 日本本社的作品是否会展出也是看点之一，虽然 SE 旗下热门游戏品牌有很多，但是对于欧美市场，拿得出手的必须是掷地有声的大作，个人预测比较可能会出现的有《王国之心 3》，本作自 2013 年公布后就没有什么资讯，这一次应该会给出一些新情报。其次最近公布的《星之海洋 5》也很有可能会公开新情报，毕竟在首次公开至今也已沉寂了多时。而官方已经确认《最终幻想 XV》不会在本届 E3 上登场，所以期待本作的各位还是继续畅玩试玩版 2.0 吧。

结语

由于本期杂志出版后接下来马上就是展前发布会召开的时间，因此在这里就只对以上几个召开发布会的厂商进行重点前瞻，而实际上本届细分到每个厂商的话看点还有很多，比如 Konami 与小岛秀夫以及《潜龙谍影 V 幻痛》的关系，Capcom《街头霸王 V》的更多情报，2K《边境之地 3》是否会公布也让人期待。这一切就请各位密切留意我们接下来的 E3 报道。

编辑视点 EDITORS'OPINIONS



情怀的狂宴

最近的游戏圈并不算太平，不过有趣的是无论是玩家亦或是业界的矛头都一致指向了一家公司——Konami。这场十年也难得一遇的口水战起始于Konami对小岛工作室的一系列举措，在其旗下各个IP相继萎缩的当下，小岛工作室与《潜龙谍影》可说是阻挡玩家对Konami怒火喷射的最后一道底线，而现如今，这道底线也已不复存在。与此同时，另一位曾经就职于Konami的游戏制作人也在为这场口水战推波助澜，他就是被誉为《恶魔城》之父的五十岚孝司（又称IGA）。

从1990年在导师引荐下进入Konami就职，到2014年3月正式对外宣布辞职，IGA经历了一个品牌由盛转衰的全过程。进入21世纪后，游戏厂商纷纷放弃2D转投3D的怀抱，IGA也曾尝试带领"《恶魔城》系列"完成这一转变，但PS2上的几作未能取得预期的成效，IGA在不断碰壁中逐步认识到《恶魔城》只有在2D平台上才能发挥出它独有的韵味，如果还想保持这个品牌自身的特色与魅力，维护其原有的受众群体，只能在2D横卷轴路线上继续走下去。可是显然Konami高层并不认可他的观点，在高层看来2D的《恶魔城》不但脱离时代缺乏变化，而且无法为社里带来理想的盈利，于是便有了小岛秀夫监修，水银蒸气制作的《恶魔城 暗影之王》。《LOS》的诞生意味着Konami对IGA的强行夺权，也是从那一刻起，坚定了IGA辞职的决心。

离职后的IGA沉寂许久，就当玩家们都以为这位《恶魔城》之父已经淡出游戏界之时，5月4日，一个域名为swordorwhip.com的网站突然上线，网站的风格一眼就会让人联想到《恶魔城》。一周以后的11日，众筹网站kickstarter.com上出现了《血罪 夜之仪式》的集资项目，短短3个半小时的时间内就筹得50万美金开发费用，17天内众筹金额已突破270万美金，其后很快也超过了300万的高度。要特别强调的是，这应该是日本游戏制作人在kickstarter上筹款取得的最快纪录。

正在为小岛秀夫打抱不平的玩家们再度哗然。一个被Konami舍弃的游戏类型，一个郁郁不得志的游戏制作人，却在离开Konami独自打拼后得到玩家们的如此支持，大家怀着一种近乎于复仇般快感的心态或是观望或是参与进来，期待着《血罪》能更加抽响Konami的脸。

是奇迹还是必然？倒不如说是"情怀"在作怪。自从《恶魔城 绝望的协奏曲》之后，粉丝们已经太久没有玩到熟悉的那个《恶魔城》了，《LOS》固然有它的优点和特色，但绝非是老粉丝们爱吃的那碟菜。粉丝们要的是正逆城、要的是移动时的残影、要的是BUG的真空无限刃、要的是隐藏房间。甚至，他们要的是山根美智留的音乐，而这些，只有IGA能够给予。尽管"metroidvania"（原词由《银河战士》原名"Metroid"和《恶魔城》原名"Castlevania"拼合而成，难以直接翻译，可以理解为风格与两者类似的作品的类型）这种游戏类型早已不再是主流，但人就是如此奇怪的生物，越是无法得到便越是怀念，当这样一个可以重温的时机摆在面前时，任凭谁也是不会错过的。

"情怀"其实是个很残酷的词，因为在其中蕴含着时间，只有长久地被大众淡忘的存在，再度被提及时，才会被"激活"。不管怎么说，那个喊着"2D游戏永远不死"的IGA带着换汤不换药的《恶魔城》回来了，我们在享受这场围绕Konami诞生的一连串闹剧的同时，是不是也该老老实实地拿出自己的那份爱来呢。

[文：八重樱]

> 一个被Konami舍弃的游戏类型，一个郁郁不得志的游戏制作人，却在离开Konami独自打拼后得到玩家们的如此支持，大家怀着一种近乎于复仇般快感的心态或是观望或是参与进来，期待着《血罪》能更加抽响Konami的脸。

身分反转

从《潜龙谍影V 幻痛》小岛组的除名，到《P.T.》下架、《寂静岭》新作停止开发，Konami与小岛秀夫的风波闹得沸沸扬扬，愈发扑朔迷离，双方至今都未给出确切的说法。不过这里并不是要凑热闹讨论这桩大公司与名制作人的恩怨，因为Konami 2014~2015财年漂亮的财报已经很能说明问题。曾经我们调侃Square Enix是"手游大厂"，但是现在看来，日本的几大家用机第三方厂商，现在有哪家不是"手游大厂"？就连曾经义正言辞捍卫家用机游戏纯洁性的任天堂，现在也都放下了身段。Level-5更是在新作发布会一口气公开数款手游，就连《幻想生活2》这样的正统续作也直接叛逃。

相较于家用机厂商向移动平台大幅转移，不少原本立足于移动平台的小团队或个人则纷纷将作品搬上家用机，借助于成熟的平台机制取得了不俗的成绩。更有趣的是，从大公司走出去的一些游戏制作人则在众筹平台上玩得风生水起，在玩家的热情支持下，稻船敬二的《神威9号》、五十岚孝司的《血罪》等都已经确定登陆家用机，虽然游戏换了名号但其实大家都明白骨子里是怎么回事。

这样的"身分反转"确实耐人寻味，而催生出这种局面的其实也正是玩家本身。游戏开发商们终究只是商人，利益至上是根本原则，所谓情怀、理想不过只是集中在少数几个人身上。对于实力雄厚的厂商，玩家们的评判也是严格，即便投入大量的成本，最终可能也难以满足玩家们愈发刁钻的口味，成本低收益高的手游反而成了竞相追逐的对象。另一方面，大多数人或多或少都有同情弱者的情感，对于小团队或个人开发者，玩家们总是能给予更多的包容，也很愿意为其中的几个创意和闪光点买单，某种程度上也促使主机平台开始接纳越来越多的小作品。这当然是一个好的现象，不过试想一下，这些作品如果出自大厂商之手，大家是否还能保持一样的评价和想法去接纳它们，我觉得很难说。至于那些被老东家砍掉的IP却在众筹平台上大获成功，只能说双方的出发点并不相同：一边是以希望更多玩家接纳为考量，一边则是更多专注回应粉丝期望，所获得的情感加成自然也就不同。

产业的成熟发展让游戏开发不再高高在上，而是趋向平民化，玩家们的情感寄托自然也就潜移默化发生改变，说得通俗一些就是玩家们对游戏有了更多自己的想法，并希望获得更多的参与感和话语权。于是大厂商觉得众口难调削减投入，小团队倒是干劲十足却难以在短时间内快速成长，这种身分反转的后果其实就是主机平台的游戏大作空窗期愈发频繁，可口小菜是多了，裹腹佳肴却越来越少。这是不是件好事，实在很难说。

[文：哪尼]

> 产业的成熟发展让游戏开发不再高高在上，而是趋向平民化，玩家们的情感寄托自然也就潜移默化发生改变，说得通俗一些就是玩家们对游戏有了更多自己的想法，并希望获得更多的参与感和话语权。

国行天下
LICENSED NEWS

栏目主持：宇宙人

今年内国行市场始终向着良性趋势发展，第一方的努力拓展和业界厂商的重视加深，都积极的促进着我们追赶落后于人的脚步。虽然国内游戏审核还是很不给力，可这种客观事实也确实非人力所能改变 。随着近期微软的发力，Xbox One 利好消息不断。此番情境下对国行市场染指最早的 SONY 又怎会无动于衷，于是 SONY 官方在也终于在国行有了大动作。

此次 SCE 上海公布的内容分量十足，也算是在国行市场做出了有力的回应，接连发布的这两款游戏信息也极为振奋索粉的信心。一款别具创意的《灵魂交织》之外，更是有重量级软件《最终幻想Ⅹ | Ⅹ -2 HD 重制版》公开。由于主打情怀要素，本次的“《FF Ⅹ》重制版”还特别发售了极富收藏价值的铁盒装，同时 SCE 更是诚意满满地推出了性价比爆表的同捆版主机，本期就让我们来带大家一窥这两款游戏的详情。

《最终幻想X | X-2 HD重制版》简体中文版6月18日全球同步登陆国行！

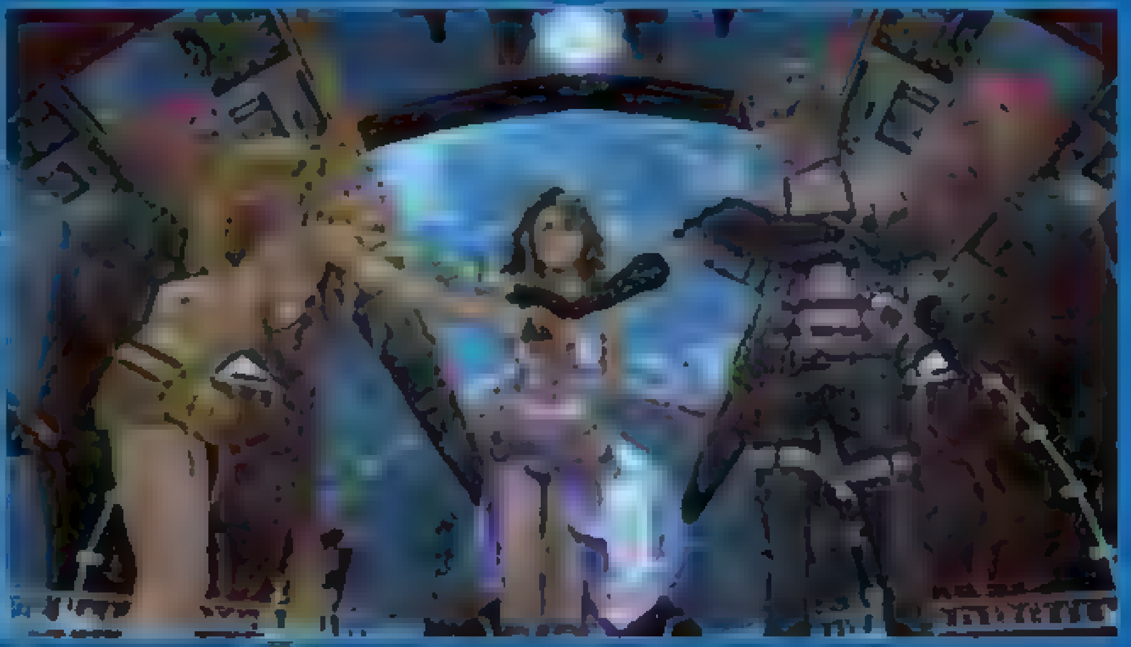
2015 年 5 月 29 日，索尼电脑娱乐（上海）有限公司和上海东方明珠索乐文化发展有限公司宣布，将于 2015 年 6 月 18 日正式在中国大陆市场推出 PS4 简体中文版游戏《最终幻想 X I X -2 HD 重制版》。遥想十五年前本作发售之时，游戏素质勘称完美，各大媒体纷纷评给出高分甚至满分评价，同样也被国内玩家们惊为天人。可毕竟因为语言上的限制，很多玩家都无法真正进入到这个极具魅力的幻想世界。此次游戏在精心重制后以简体中文版本进入国行市场，国内玩家也终于等到了深入了解这款神作的时机。

编辑部此次也有幸提前拿到了游戏的铁盒包装，抛开游戏内容不讲，铁盒包装质感知足，盒子上尤娜的涂绘也极为精致，铁盒内部则以草版画风绘制了众人在篝火旁的场景。包装内外细节十足，诚意满满绝无圈钱之嫌。

▲普通版游戏建议零售价为 269 元人民币，在此基础上还将提供限量精装铁盒版供玩家选择。

最终幻想X | X-2 HD重制版

游戏类型	角色扮演
游戏平台	PS4
上市时间	2015 年 6 月 18 日
开发商	SQUARE ENIX
游戏介质	PS4 蓝光光盘
游戏人数	本地 1 人
语音	日文
字幕	简体中文



对本作有兴趣的玩家可以通过索尼中国直营店、索尼中国在线商城、天猫官方旗舰店等多种销售平台进行购买，以上渠道普通版本和铁盒限定版均有销售。

除了游戏本体，为了促进国行主机的销量，两公司还将在同日推出限量版“《最终幻想 X I X -2 HD 重制版》PS4 主机同捆套装”，此套装包括黑色版 PS4 主机一台以及《最终幻想 X I X -2 HD 重制版》精装铁盒版游戏，建议零售价仅为 2999 元人民币。考虑到目前国行主机的售价，此次与游戏精装铁盒版一起同捆销售的主机性价比简直超值，如果有计划购买 PS4 国行主机的玩家不妨考虑一下，毕竟铁盒版的收藏价值绝对不是 269 的普通版可以相提并论的。

同时在价格优势之外，主机同捆套装中还将特别附赠 PS4 动态主题，这款主题取材于《最终幻想 X》中的重要场景，主题中优娜、提达还有其他护卫一行人在即将抵达札纳尔坎德遗迹前做最后休整，下方画面中为一行人围着营火休息的温馨场面，至于上方画面则可以看见遥望远方的提达，幻光虫也会在他身边翩翩飞舞，加之本主题选用的背景音乐也是老玩家群体们耳熟能详的经典曲目”在札纳尔坎德“，换上这个主题之后想必玩家们当年冒险时的浓浓情怀早已汹涌而来。

▲同捆主机会通过京东首发销售，主机已经开始产品预约。

《最终幻想X|X-2 HD重制版》PS4主机同捆套装

主机型号	黑色版：CUH-1109A
上市时间	2015 年 5 月 29 日京东开始预约，6 月 18 日上市
建议零售价	2999 元人民币
套装内容	PS4 主机一台（黑色版） × 1
	简体中文《最终幻想 X|X-2 HD 重制版》精装铁盒版 × 1
	PS4 动态主题兑换卡 × 1
	DUALSHOCK4 无线控制器 × 1
	单声道耳机组 × 1
	交流电源线 × 1
	HDMI 连接线 × 1
	USB 连接线 × 1

《最终幻想X | X-2》回顾

2001 年于 PS2 主机平台发售的《最终幻想 X》是“《FF》系列”游戏首次为游戏角色配音的作品。游戏以感人至深的故事情节和令人叹为观止的精美画面在当时获了极高的赞誉，至今仍为系列粉丝们津津乐道。2003 年，在前作良好的市场反响下，SE 推出了“《FF》系列”历史上第一次作品续篇《最终幻想 X -2》，两部作品在全球共创下了超过 1400 万套的销量佳绩。2015 年，这两款不朽的日式 RPG 巨作终于在 PlayStation4 平台重生，同时 SE 也为照顾国行玩家全球同步推出了简体中文版。

■新画面

本次高清重制版中，除了大幅提升主要角色模型质量之外，对于怪物、地图、菜单等所有贴图材质（2D 美术图）均优化提升至高清画面水平。通过建模的的高度精细化重制和对场景光源的优化提升，在 PS4 版游戏中，不仅是主角，就连怪物和部分 NPC 都会显得更加细腻。游戏整体画面也增加了更多的特效处理，使游戏能为玩家带来更为赏心悦目的视觉效果。

■新元素：新增自选《最终幻想 X》“原版乐曲”和“改编版乐曲”功能

SE 在听取了很多老玩家“希望搭配原版乐曲来玩高清重制版最终幻想 X”的建议后，特别在重制版游戏中新增了可切换“原版乐曲”和“改编版乐曲”的选项。用户可以在开始游戏时或游戏内的选项菜单中调整此设定，让原汁原味的音乐唤起记忆中的感动。

■支持于 PS4 和 PS Vita 间的 Cross-Save 功能

通过 Cross-Save 功能，玩家可将游戏存档上传至 PSN 上，在 PS4 和 PS Vita 两台主机间实现同步保存数据（游戏时需要准备可适用于各种主机的相应游戏软件）。过去 PS Vita 上游戏的存档，也可以直接继承到本作中游玩。

此次在中国大陆地区推出的《最终幻想 X I X -2 HD 重制版》也是次世代平台上首款与全球同期推出的简体中文版游戏，这不得不说是国行游戏市场的一个重要时刻。索尼电脑娱乐和 SQUARE ENIX 的努力也一定会为国行玩家群体带来更多更好的游戏体验。

PS4及PS Vita《灵魂交织》简体中文版游戏

同期，索尼电脑娱乐（上海）有限公司和上海东方明珠索乐文化发展有限公司宣布将于 2015 年 6 月 8 日正式在国行游戏市场推出 PS4 及 PSV 的简体中文版游戏《灵魂交织》（数字下载版），游戏建议零售价为 59 元人民币。

《灵魂交织》的游戏故事讲述的是一对陷入爱河，但是无法厮守在一起的鸟鱼之恋。这款游戏设定出了游鱼和飞鸟两个相爱却又注定无法在一起的形象，游戏中的每一个关卡都是一个生命的轮回，而鱼和鸟要做的就是分别在每一次轮回中得到尽可能多的前世记忆，经历过九段独特的生命后，获得永生。现如今除了 3A 级大作外，越来越多别具创意的小成本游戏出现在玩家的视野之中。在各种照片级大作的轰炸中，我们反而变得更乐意接受这种游戏，而且确实也能在这些作品中得到更多游戏曾带给我们最根源的感动。

[illegible]	[illegible]
游戏类型	动作
游戏平台	PS4 / PSV
上市时间	2015 年 6 月 8 日
开发商	SCE
游戏介质	数字下载
游戏人数	本地 1 人
字幕	简体中文

[illegible]	
	创新的游戏机制引导玩者进入“游戏禅”的境界
	生动活泼的抽象艺术风格搭配迷人的配乐
	完成令人欲罢不能的挑战模式以解锁五个元素主题的关卡

结语 一款第三方经典大作，一款自家精致的原创游戏。索尼虽然还没有将那些我们翘首以盼的超级大作带进国行市场，但是我们同样可以看到他们的努力所创造的成效。虽然有关部门强调会进一步提高审核效率同时加强分级制度，但是这些改变从提出到真正成为现实也无疑还有很长一段路要走。国行市场虽然目前因为慢人一步而难免遭到追求新鲜的玩家所忽视，但我们必须正视国行市场所取得的进步。爱热游戏的我们，没有理由不去支持国行市场的发展，热爱游戏的我们，一定会等到国行时代的到来。

CAPCOM@UCG
我们都是卡饭！

皇之风采《战国BASARA4 皇》制作人小林裕幸专访

HIROYUKI KOBAYASHI
小林裕幸
こばやし ひろゆき

出生日期：1972年8月12日（42岁）
加入Capcom时间：20年（1995年至今）
代表作：《生化危机6》（执行制作人）、“《战国BASARA》系列”（制作人）、《龙之信条》（制作人）

从1995年加入卡普空，并且以程序员的身分参与到《生化危机》初代的制作以来，小林裕幸经历了Capcom在此后的几乎所有重要游戏项目，其个人职业生涯也随之不断发展。20年后的今天，他已经是这家老牌游戏开发商的中流砥柱。虽然和同社的其他制作人比起来，小林并没有走上那种明星化的道路，但是他在本职工作上面的投入是有目共睹的。2015年6月2日，带着他监制的“《战国BASARA》系列”最新作《战国BASARA4 皇》，小林制作人到访香港Capcom，为UCG的特派记者们呈现了他的最新工作成果，也接受了我们的专访，透露了不少关于本作的有趣情报。下面，就让我们来看一看小林制作人的精彩访谈吧。

不是宴，胜似宴

离开让系列闯出了一番名声的PS2平台，“《战国BASARA》系列”在本世代的表现算不得抢眼，比起同类型作品中“《无双》系列”一年几作的推出速度，《战B》除了让系列整体系统有大幅革新的《战B3》和爽快感十足的《战B3 宴》，几乎没有什么值得一提的表现。一些新类型的尝试，例如掌机上的几部作品和交由Arc System Works开发的2D格斗游戏取得的成功都非常有限，而至于此前推出的《战国BASARA4》，虽然整体评分并不低，但是玩起来却没有太大的惊喜。

那么到了用“皇”这个霸气的字眼作为副标题推出的本作，小林制作人又打算用什么样的方式去让玩家重新体验到独属于《战B》的魅力呢？在采访前的演示当中，他为我们揭示了一部分《战国BASARA4 皇》的全新内容，向我们证明了本作那不俗的素质和极为吸引人的特点，让我们来了解一下那都是什么。

猛将登场

“《战B》系列”有个习惯，就喜欢搞敌武将这种吊玩家胃口的事情，明明武将的外貌建模和CV，甚至是一部分的招式动作都已经设计好了，偏就不做成可用武将，只留着在之后的作品当中再做出来。这种习惯是好是坏还要看玩家自己怎么想，但起码在将其变成系列续作卖点上，小林制作人还是操作得蛮有技巧的，能够把握好敌武将的数量和新增内容的尺度。这一次《战B4 皇》中，延续了之前的系列特点，有两位在《战B4》当中登场的敌武将会变为可操作角色，加上作为全新可操纵武将登场的千利休，构成了小林制作人为我们演示游戏时的角色阵容。

●足利义辉

在《战B4》当中作为大BOSS登场的足利义辉，这次作为可用武将出现，也充分展现了自己的霸气而强大的一面。小林制作人重点演示了他那独特的奥义，其中“生命之炎”的演示非常好玩，发动后玩家需要快速输入对应的指令才能够对敌人造成巨大伤害，失败则反而变成自己受伤，从演示中看来，输入时间还颇为严格，小林制作人失败两次之后才成功，不过威力的确令人印象深刻。

而另一个奥义“旋转之极”则有着丰富的变化，视乎玩家选定的转盘位置，可以发动以四圣兽为名的不同属性攻击，例如白虎会让天上不断发动随机的落雷，青龙则会唤出一条巨龙的幻影攻击面前的敌人等等，是一个讲究玩家对时机把握能力的强大技能。

同时足利义辉无论是固有技还

是 BASARA 技都充分展现了他的武器“笏”的多变性能，一时化为长矛，一时变作弓箭，甚至是延伸成两条鞭刃，可以想象玩家们在游戏过程中的动作体验会变得何等丰富。

●京极玛莉亚

明显是总攻女王范的京极玛莉亚也从前作的敌武将变成了可操作角色，她的攻击武器会是变幻莫测的缎带，而且招式都非常有抖 S 风格，和角色本身非常搭调。例如她的奥义之一“雄性马车”就非常强，会让被击中的敌兵受到缎带的束缚，纷纷四足投地，拉动着玛莉亚往前跑，路上的敌兵会被全部撞飞。

同时另外一个奥义“我的俘虏”就更有 SM 的意味，攻击命中后缎带会把敌人吊起来，挂在玛莉亚面前接受她的品鉴，不同类型（颜值）的敌人会触发不同的效果。随后小林制作人甚至还演示了玛莉亚用缎带把自己挂在半空并对地面发动大范围攻击的奥义，场面非常华丽，配合上 Fever 状态，看起来令人觉得如同进入了一个盛大的宴会，看来本作起码在创造场面的热闹感上，找回了当年《战 B3 宴》的感觉。

●千利休

有精神分裂的茶圣千利休在系列当中首度登场，角色就展现出了浓厚的 BASARA 风范，具体而言就是角色本身的个性非常强烈，不但有着两种性格状态，其攻击也非常写意，使用扇子把敌人吹飞或刮到空中发动连击时潇洒的动作可谓是相当抢眼，固有技当中甚至还有“茶茶来”这种召唤出一堆纸扇围绕全身展开攻击的招式，加上角色本身拥有特殊的能力，可以在空中滑翔飞行，有种让人感到自己在操纵武侠游戏角色的味道。

但同时角色本身的奥义又带着一点 BASARA 式的疯狂和恶搞，例

如奥义“野点”是在地面创造出蒲团，在用茶水球连续伤害一个敌人的同时，强迫其他范围内的敌人和千休利一起喝茶，另一个奥义“千扇子”则干脆把纸扇当做机关枪那样向着敌人发射，至于小林制作人最后演示的奥义“怀石”，其效果竟然是让千休利和地面上的大量石块一同浮空，然后直接将其砸到敌人头上，一个茶道师竟然能够装逼到这个地步，必然是在下输了。

轮盘滚滚

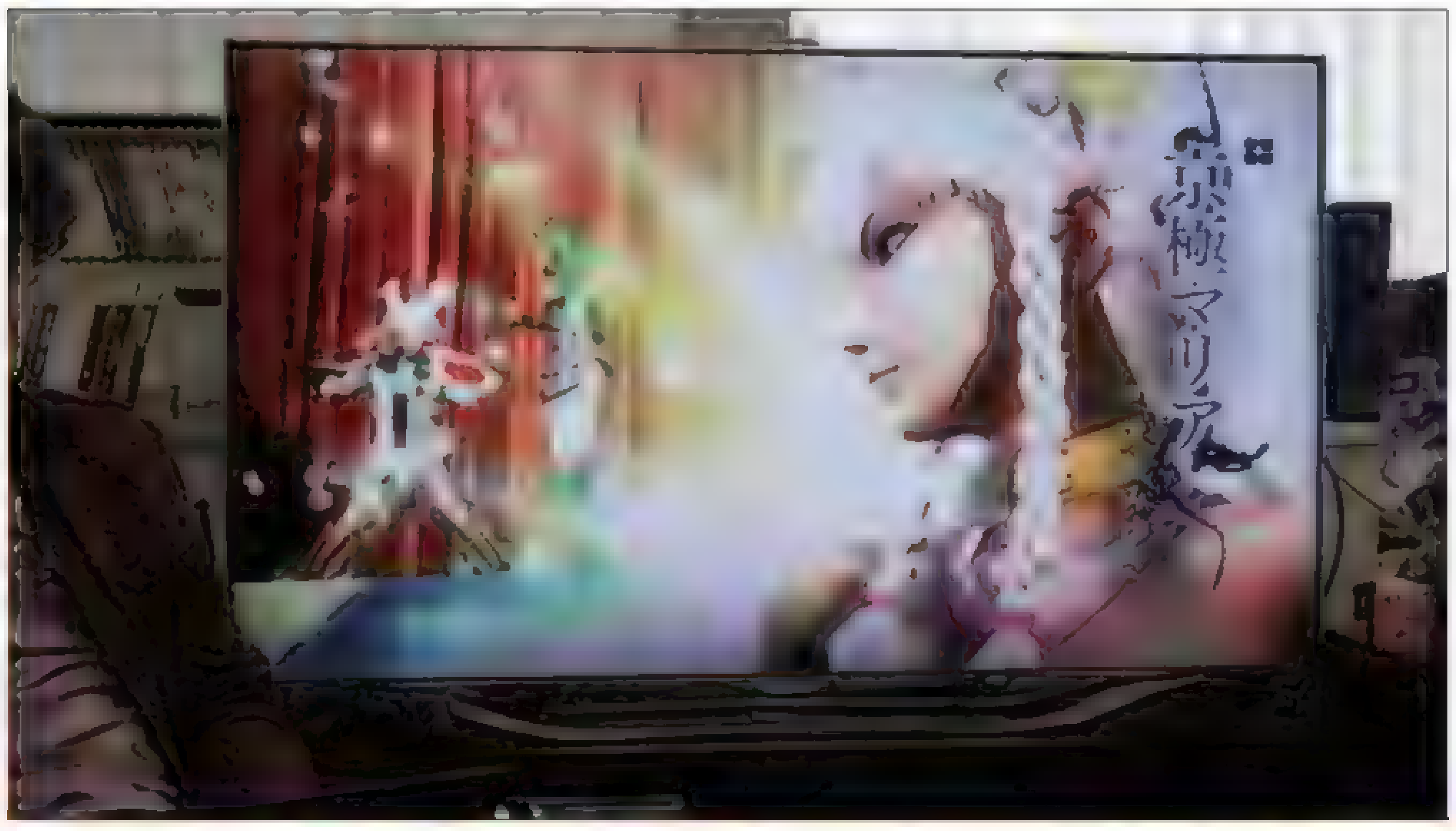
《战 B4》中有一些新尝试，例如加入了看起来有点脱线的轨道射击元素，但整体而言玩起来却总令人觉得缺了点什么，许多玩家都通过反馈表示游戏显得有点不够热闹，不够疯。显然小林制作人和 Capcom 都意识到了这一点，于是在《战 B4 皇》当中，他们加入了非常具有偶然性的转盘系统。每当玩家在战场上击倒背有转盘的敌人，又或是破坏了一层据点守卫的塔楼，就会触发一次转盘，而转出什么样的结果完全是看命，并且玩家能够获得效果也不是固定的，例如在小林制作人的演示过程中，他的角色曾经被转盘变成了炸弹兵，能够使用各种酷炫的炸弹投掷方式攻击敌人，又或是玩家会干脆化身为长曾我部元亲开发的多脚船“晓丸”，靠着喷火和旋转等攻击方式来体验完全不同以往的暴力割草。当然，转盘上也并不完全是正面效果，一次小林制作人不走运，抽到了有骷髅的格子，于是角色就被扎比教的天使们带上了天国……还好本作仍然有两位英雄一组行动的设定，其中一位被击倒了还可以被另一位救活，不然有非洲血统的玩家们恐怕就得怒而掰盘了。

专访小林裕幸

为了展现自己修炼多时的日语对话技能，本次采访当中，视频组的 SOS 童鞋请缨上阵，顺利完成了对小林制作人的采访，这里要给他点一万个赞，稀饭我只负责文字整理，所以下文的采访者仍然标上 SOS 的大名，以示尊重他的劳动成果。

SOS：现在《战国 BASARA》的武将已经相当丰富了，但以后推出新作的话肯定还会不断有新人加入，请问在选择新武将时你们的选择标准是什么？

小林裕幸（下文以小林简称）：选择标准是按照我们新游戏的制定方向来选择新的武将来加入，所以具体在每一款作品当中要加入什么样的武将，就要看系列往后作品的主题而定，对于这一点，大家可能在《战国 BASARA3 宴》当中有深刻的体



会。

SOS：《战国 BASARA4 皇》当中有着不少联动内容，是出于什么想法会在本作中加入大量和其他游戏或是明星的服装联动？以后会不会有更多的跨界合作出现？

小林：其实在本作之前，我们也尝试过这样子的跨界联动内容，效果非常不错，玩家们也给予了好评，于是在本作当中我们就决定加大这一方面的力度。在刚才演示的预告当中我们也已经展示了一下本作当中的联动内容，我们这次把范围扩大到了更多的领域，既有和本社作品之间的联动，也有和其他作品的合作。只要玩家们能够接受这种合作的方式，我们就会继续朝这方面努力下去。

SOS：说到这一点，我想要了解一下，和《热情传说》联动的主意是先由哪一方提出的？

小林：这次是由我来提案的，之前和 BNEI 的《热情传说》制作人马场先生聊过，结果一拍即合。同时卡普空这边也会把政宗、幸村、家康、三成等角色作为饰品加入到《热情传说》之中，可以说是一个双赢的合作决定。

SOS：本作也登陆了 PS4 平台，这台次世代主机是否给游戏开发带来了很多便利？能否透露一下未来 PS4 上的系列新作会重点在哪方面进行加强呢？

小林：PS4 版的建模质量和敌人数量比起以往都有所提升，虽然大方向上和 PS3 版相比没有太大的不同，不过因为性能方面的差距，画面的表现上还是 PS4 版更上一层楼。游戏的内容自然还是一样的，不过还是希望各位能够在 PS4 上享受到画面更好的《BASARA》。另外因为运算能力的加强，PS4 版的敌人的数目也比 PS3 版要多，这一点带来的游戏体验提升，对于《BASARA》这一类型的作品来说还是很大。

SOS：说到次世代，是否有考虑过让本系列登录 XOne 平台呢？

小林：如果 XOne（在日本）大卖了就可能会有这个打算。（笑）

SOS：系列第一作的美版给我们留下了很深的印象，那么本作是否有在欧美地区发行的计划呢？

小林：很遗憾，出于市场方面的考虑，目前并没有推出美版的计划，这款作品还是只会推出日文版，当然港版也会发行，还请各位中国玩家们多多支持。

SOS：本作的日版有很多丰富的特典，但是港版却往往并没有这些特典配送，那么请问本作有没有推出港版限定版的计划？

小林：亚洲版这边，我们其实准备了 iPhone 的保护壳来当做本次的特典，而且这是亚洲版限定的特典，希望各位中国地区的玩家会喜欢。同时和日版一样，玩家们还能够入手游戏中五种类型的特典武器。

SOS：说到港版，如今推出中文版的日本游戏越来越多，请问小林先生是否有考虑过本系列的中文化呢？

小林：我虽然也很想推出中文版，但是如果作品在中文地区的销量上不去的话，我们也没法顺利地进行中文化。其实我们之前有讨论过这个企划，但是如果系列销量在这个地区的销量没有达到一定的水平，推出中文版的计划目前也只能是一纸空谈，此次我到香港接受采访并进行宣传，也是想要进一步加大“《BASARA》系列”在中文地区的销售成绩，各位想要看到本系列推出中文作品的玩家，也请务必多多贡献你们的力量，让我们能够实现这一点。

SOS：请问目前有没有制作《战国 BASARA》手游的打算？或是其他题材的《BASARA》，比如推出把背景设定在幕末时代的作品？

小林：目前还没有打算，本系列还是会暂时专注于战国题材的作品开发。不过对于手机游戏那一块，我们还是抱有很大的兴趣，希望日后能够在这一方面进行尝试。

SOS：谢谢小林先生接受我们的采访，最后请跟《游戏机实用技术》杂志读者中的《战国 BASARA》忠实粉丝们说几句话吧。

小林：正在阅读本次采访的各位《UCG》读者观众们，《战国 BASARA4 皇》即将发售，请期待《战国 BASARA4 皇》今后的新情报公开，也请继续多多支持我们的作品。

文：稀饭 采访：SOS 摄影：稀饭&SOS 协力：秋沙雨

超越世代的钢之意志，再临！！

《第3次机战Z 天狱篇》发售不到2个月，今年第2款机战的消息就紧随而至。而本次新公开的《机战BX》也将是系列在3DS平台的第2款作品。从参战作品阵容来看，本作似乎和《机战UX》一样，走的是小众作品路线。参战作品数量相比系列往作有所削减，不过这也意味着每一部作品的戏份都将会十分充足。本次的前线就将为大家带来《机战BX》主力参战作品的详细介绍，以及主要机体战斗演出的前瞻，让我们一睹为快吧！

文 乙太　美编 心の永恒

参战作品一览

《真魔神冲击！ Z篇》
《圣战士丹拜因》
《圣战士丹拜因 新篇章》
《剧场版超时空要塞F 虚空歌姬》
《剧场版超时空要塞F 离恋飞翼》
《剧场版 机动战士高达OO 先驱者的觉醒》
《机动战舰NADESICO》
《魔神凯撒SKL》
《勇者王GaoGaiGar》
《机动战士高达UC》
《绝对无敌雷神王》
《机动战士高达AGE》
《巨神高格》
《超时空要塞30 紧系银河的歌声》
《机甲界加里安》
《SD高达外传》

※列表中标注为红色的作品为首次加入“《机战》系列”的作品。

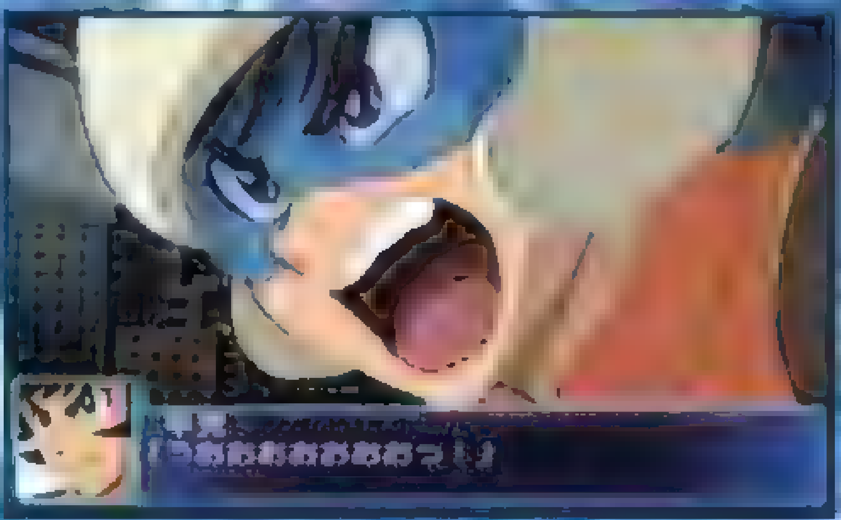
超级机器人大战BX	BNEI	策略角色扮演
3DS		

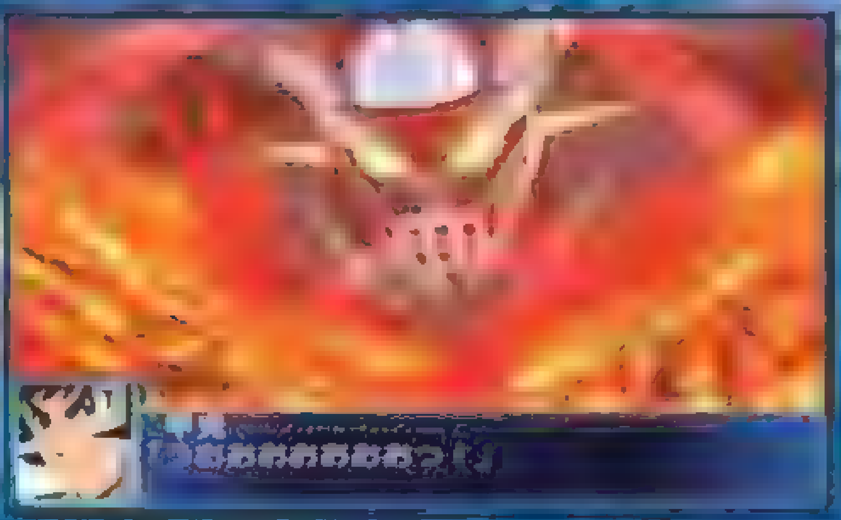
参战主力热血前瞻！

《机战BX》中加入了多部国内玩家可能了解甚少参战作品，他们究竟都是何方神圣呢，本次前线便为大家逐一揭晓。需要注意的是，本作参战作品中有一部分为《机战UX》中已经参过的作品，小编在此就不再多加介绍了。

真魔神冲击！ Z篇

机体	魔神Z
驾驶员	兜甲儿



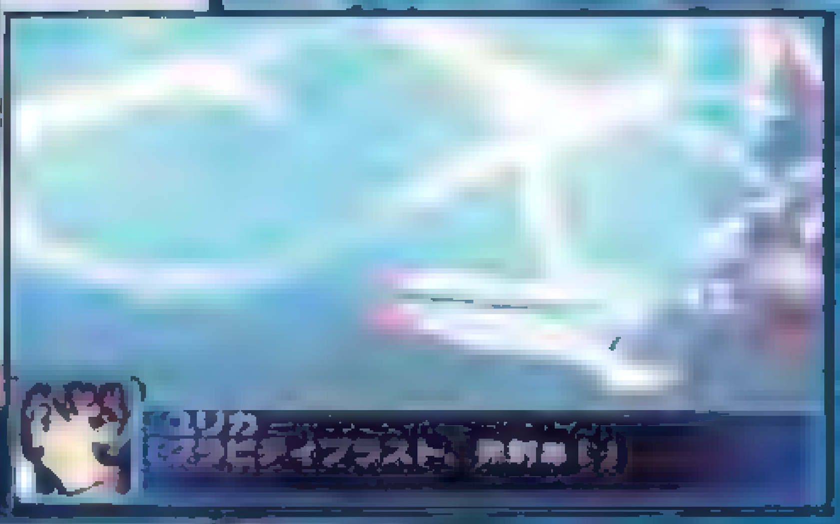


武器	爆裂火焰

继参战“《机战Z》系列”后，新世代“《魔神》系列”的代表作将再次参战《机战BX》。“《机战Z》系列”补完了本作动画版未讲述完的剧情，不知在《机战BX》中的剧情走向又会如何，说不定还会和魔神凯撒SKL有所互动哦。

机动战舰NADESICO

机体	抚子号
驾驶员	御统百合香、星野琉璃、惠丽奈、遥凑
武器	重力炮

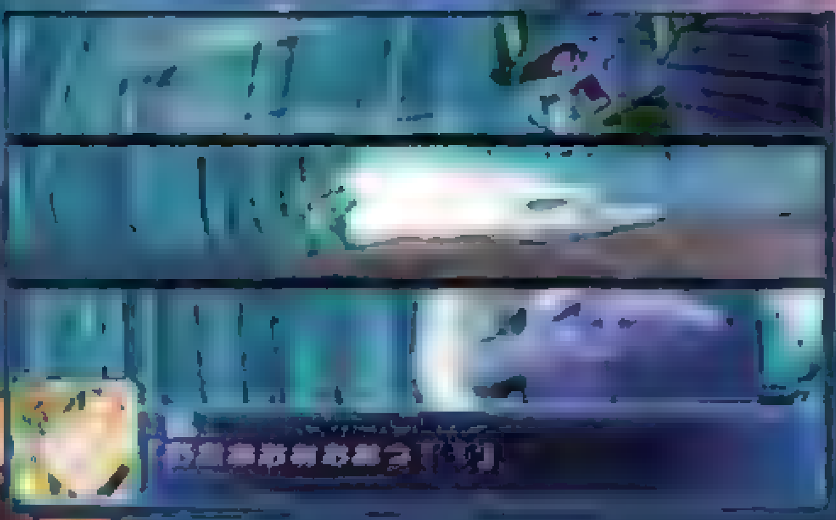


时隔数年后抚子号再次登场，相信老玩家们都会泪流满面。抚子号的战斗演出可谓诚意十足，战舰内的四名角色均有全新的特写，着实吊足了我等琉璃粉们的胃口。除了抚子号以外，原作中的主力机体也会悉数登场，相信那些经典合体攻击也会在本作中得到重现。

BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

勇者王 GaoGaiGar

机体	GaoGaiGar
驾驶员	狮子王凯
武器	地狱与天堂



由于高昂的版权费而一度被认为很难再参战的《勇者王》，同样算得上是久违的再参战作品。本次将只有 TV 版参战，所以在本作中恐怕是很难见到《勇者王 FINAL》里的强力机体和招式了吧，不过重新制作的战斗动画算是弥补了这一遗憾。

绝对无敌雷神王

机体	雷神王
驾驶员	日向仁、月城飞鸟、星山吼儿
武器	雷鸣斩

作为日升社“蓝光人（Eldran）系列”的第一部作品，《雷神王》可以算得上是部分 80 后玩家的童年回忆。曾经在《机战 NEO》中表现不俗的雷神王也算得上本作的重头参战作品，相信一定会成为玩家的超级系主力。

机动战士高达 UC

机体	独角兽高达（毁灭模式）
驾驶员	巴纳吉・林克斯
武器	NT-D连续攻击

就人气而言，《机动战士高达 UC》的再次参战是板上钉钉的事。本次独角兽高达的战斗动画并没有利用已有素材，而是完全进行了重新制作，可谓诚意十足。由于剧情已经完结，所以全装型独角兽必定会在游戏后期登场，让我们一起期待它的表现吧。

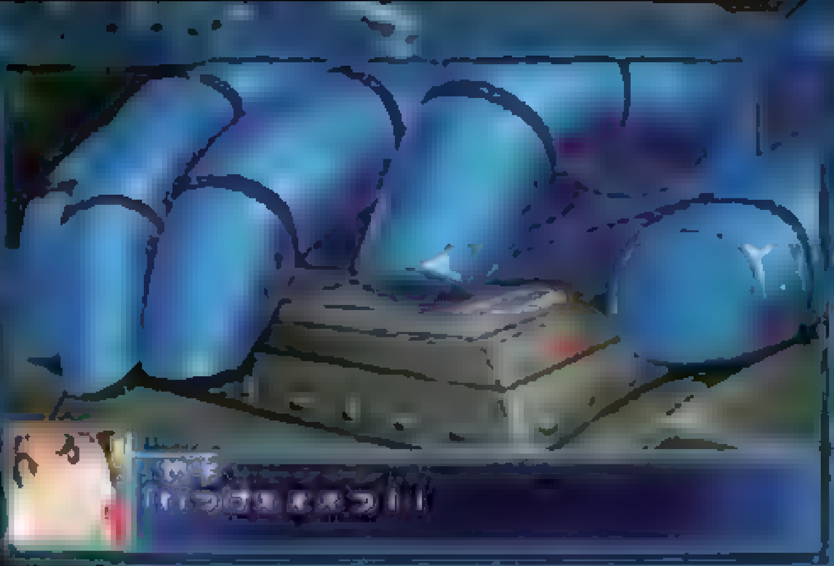
机动战士高达 AGE

机体	高达AGE-3
驾驶员	击欧・明日野
武器	布拉斯迪加农炮

有着庞大世界观，一度成为话题性作品的《高达 AGE》即将首度参战。由于讲述了三代人的故事，所以《高达 AGE》的时间跨度是非常大的，本作主要会讲述原作第三部的故事，不过前两部的主要角色也会在游戏中登场，很难不让人期待呀。

巨神高格

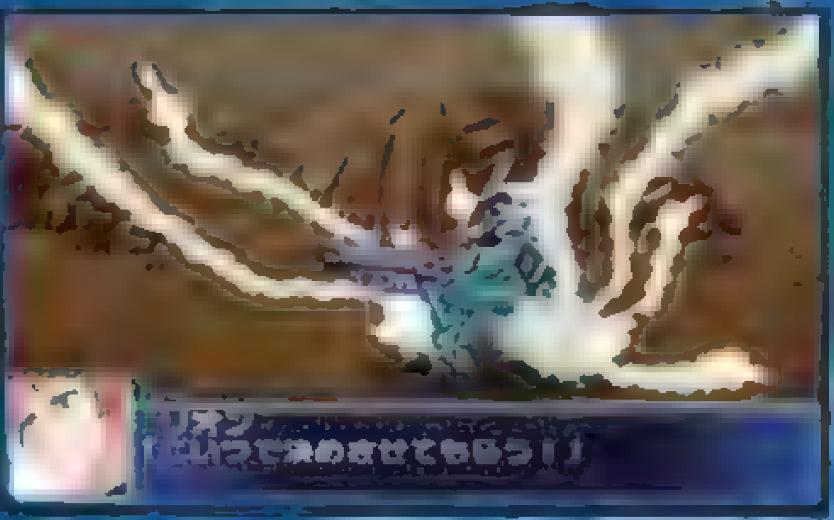
机体	高格
驾驶员	高格、田神悠宇
武器	改造180mm炮

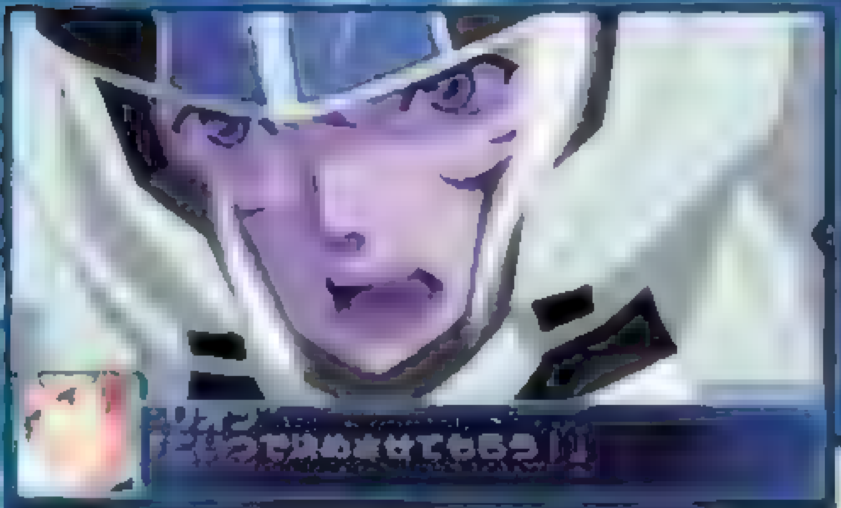


对于国内玩家而言，《巨神高格》算是一部鲜为人知的作品。由于原作动画中很少有战斗场面，所以本次的参战着实让人意外，不知制作组要如何补完和丰满巨神高格的武器和动作，让我们拭目以待吧。

超时空要塞 30 紧系银河的歌声

机体	YF-25 普罗非西
驾驶员	里昂・榊
武器	一齐射击

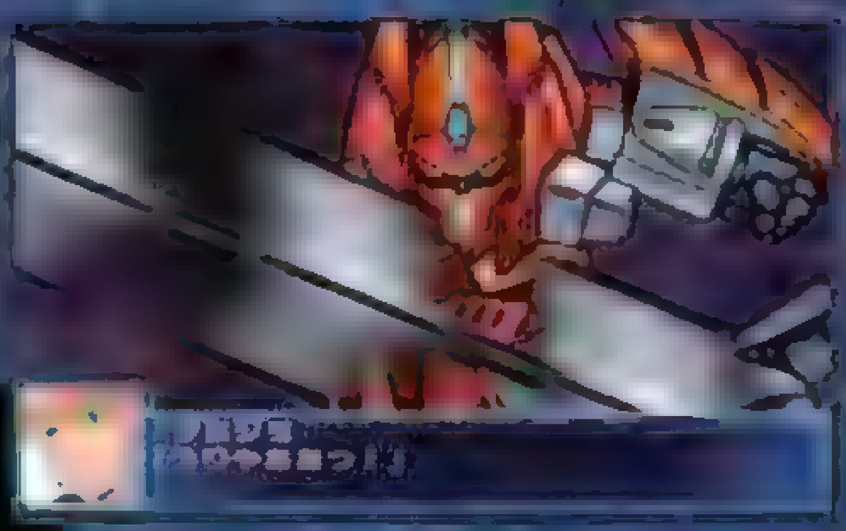


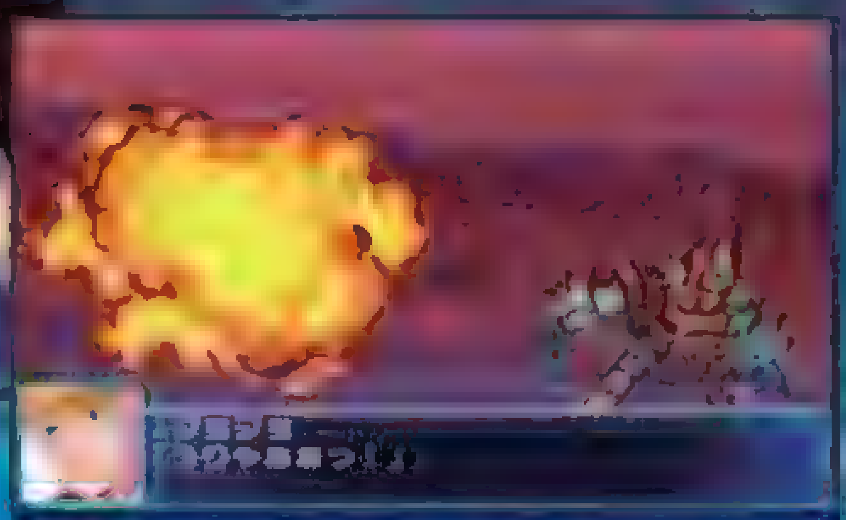


《超时空要塞 30》原本是 PS3 平台的一款动作射击游戏，其故事发生在《超时空要塞 F》之后，并且拥有原创的角色与机体。本次参战的自然也是原作游戏中的原创部分，不知道又会和《超时空要塞 F》的众角色擦出怎样的火花呢？

机甲界加里安

机体	加里安
驾驶员	乔尔迪・博达
武器	连续攻击





《机甲界加里安》也算是一部老作品了，不过到今天才有机会参战《机战》系列"。原作的故事颇为出色，而机体设定也有大名鼎鼎的大河原邦男参与，强烈推荐没看过原作的玩家在游戏发售前补补课。

SD 高达外传

机体	骑士高达
驾驶员	无
武器	连续攻击

继《SD 高达三国传》之后，以中世纪骑士为主题的《SD 高达外传》也将作为新参作品登场。骑士高达的战斗演出流畅度可谓"亲儿子"待遇，而除了知名度略高的骑士高达外，原作中的其他机体也可能在游戏中登场，相信一定会成为不少玩家的主力。

初回特典升级活动！

为了给本作预热，官方在《机战 BX》的官网举办了通过积攒气力，来使游戏同捆的初回特典升级的活动。玩家只需要在官网首页点击特定按钮，首页的气力槽便会提升，积攒到一定程度后，丰厚的初回特典便会逐一解禁，如果气力达到 170 的话，还会有神秘特典得到解禁。所以，如果你想要购买本作的话，那就赶快登陆官网参与活动吧！

[illegible]

等级	气力	解禁内容
1	100	3DS 主题
2	120	特别关卡
3	140	技能道具
4	150	残局模式
5	170	？？？？

有着“国民级狩猎游戏”美誉的《怪物猎人》系列”即将再度进化！在保留系列传统的特点的同时融入全新的狩猎动作要素，这就是无论是系列粉丝亦或是动作游戏爱好者都过目难忘的《怪物猎人 X》！新机制的狩猎将要解禁，各位新老猎人们，你们准备好了吗？

怪物猎人X	Capcom	动作
3DS	モンスターハンターX	

狩技

武器动作的可能性无限放大的特殊技能

为武器附加上特殊的攻击效果，这就是本作的新增要素之————狩技。狩技的定位相当于是必杀技，只有满足特定的条件之后才能使用。全部 14 种武器都可以使用狩技，狩技的种类也相当丰富，像是大伤害输出技、自身强化技、周围治疗技等等，不但效果出众，而且发动狩技时的画面也颇为华丽哦！

全 14 种武器均有各自擅长的狩技

大剑

太刀

片手剑

双剑

长枪

铳枪

大槌

狩猎笛

斩击斧

充能斧

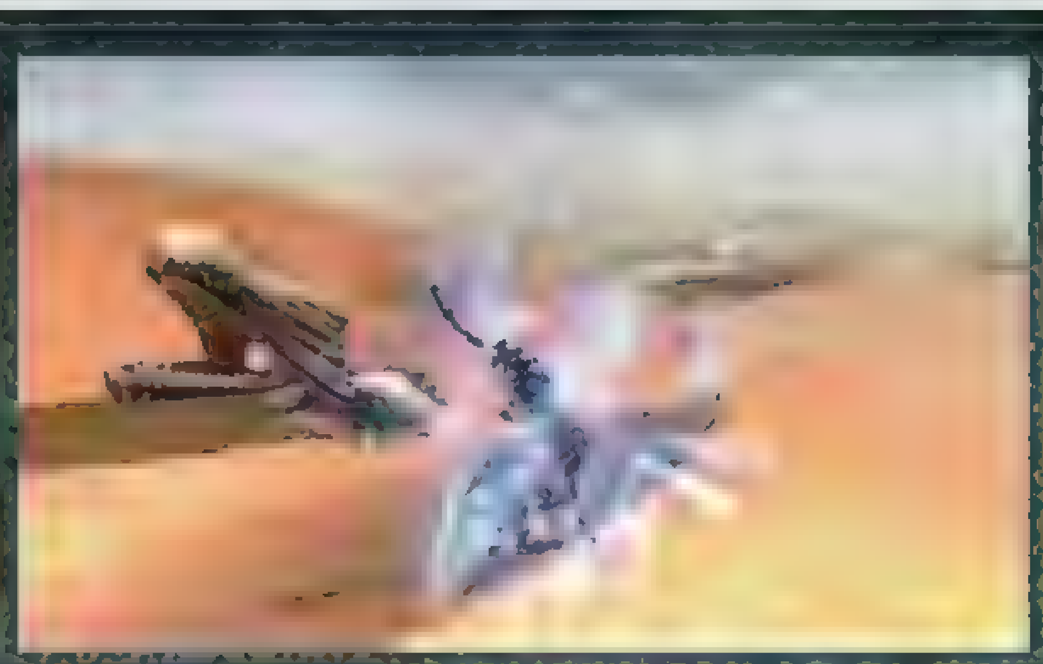
操虫棍

狩技的选择将会影响到整场战斗？！

▲各种各样的狩技效果会对战斗起到很大的影响，与狩猎形态相得益彰，玩家可以自行摸索出适合自己战斗方式的一套组合

© CAPCOM CO., LTD. 2015 ALL RIGHTS RESERVED.

弓



轻弩

重弩

狩猎形态

4种各具特色的动作形态

本作中全部武器都有4种狩猎形态可供选择，这其中除了传统的攻击形态外，还引入了空中攻击形态、危机转化形态等等，猎人们在狩猎的过程中可以针对不同的战况使用相应的狩猎形态。

轻弩 × 狩猎形态①

空中特化的形态？！

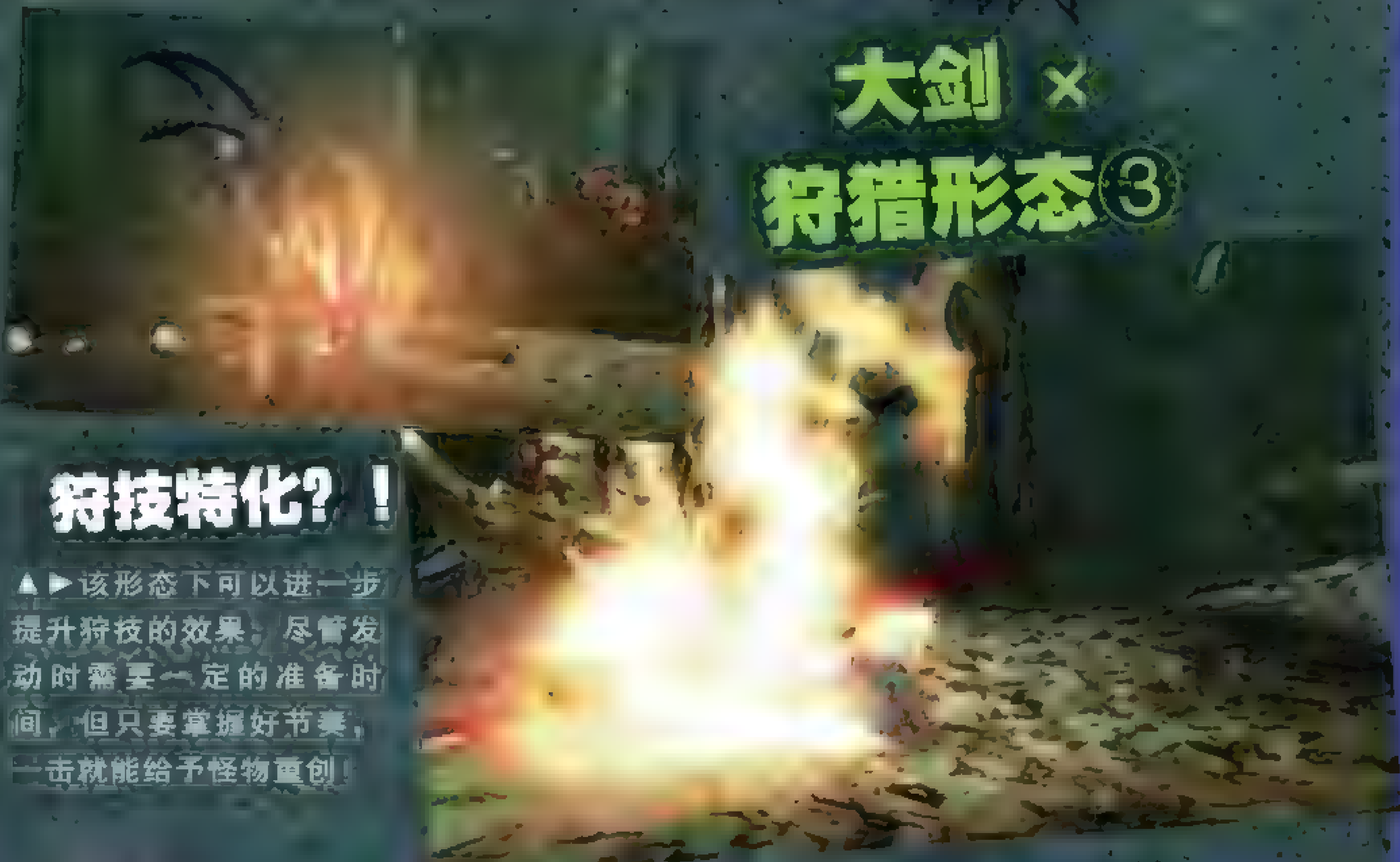
▲▶跳跃到高空中向地面的怪物射击，很明显这个高度是普通跳跃无法达到的，而是借由怪物的身体为跳台才可跃至如此高的空中，动作性要素进一步增强。

片手剑 × 狩猎形态②

维持从前的战斗风格

▲▶该形态下猎人们可以使用熟悉的战斗手法，但仔细观察截图会发现，猎人手中的片手剑呈现出了不同的颜色，这说明了武器的属性也可以进行改变。

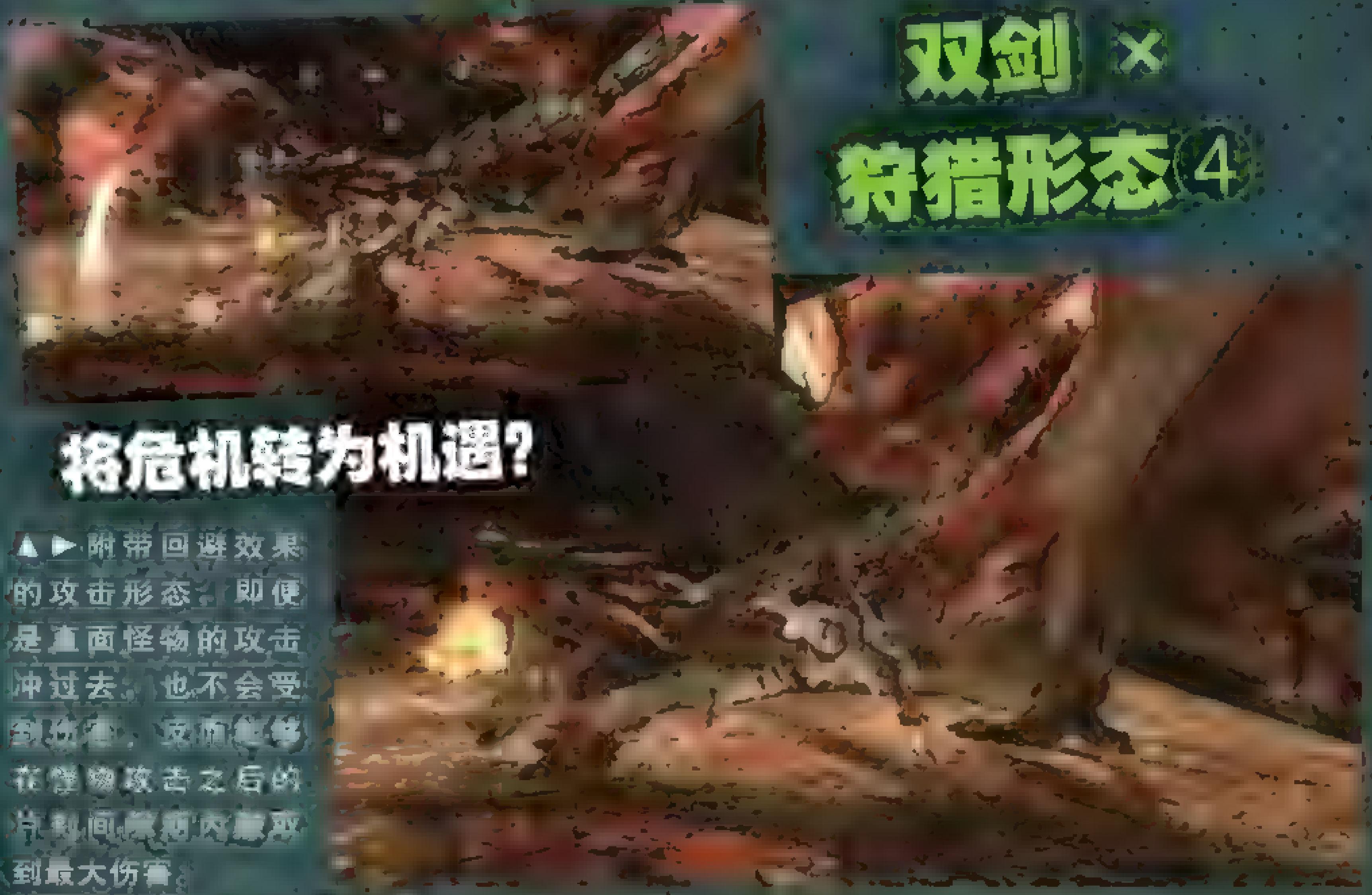
大剑 × 狩猎形态③



狩技特化？！

▲▶该形态下可以进一步提升狩技的效果，尽管发动时需要一定的准备时间，但只要掌握好节奏，一击就能给予怪物重创！

双剑 × 狩猎形态④



将危机转为机遇？

▲▶附带回避效果的攻击形态，即便是直面怪物的攻击冲过去，也不会受到伤害，反而能够在怪物攻击之后的片刻间[illegible]内[illegible]到最大伤害。

《MHX》中登场的新装备

下面公布的，是本作中部分新装备的概念图。另外，"贝鲁达"套装是本作中的起始装备。

"贝鲁达"系列 武器

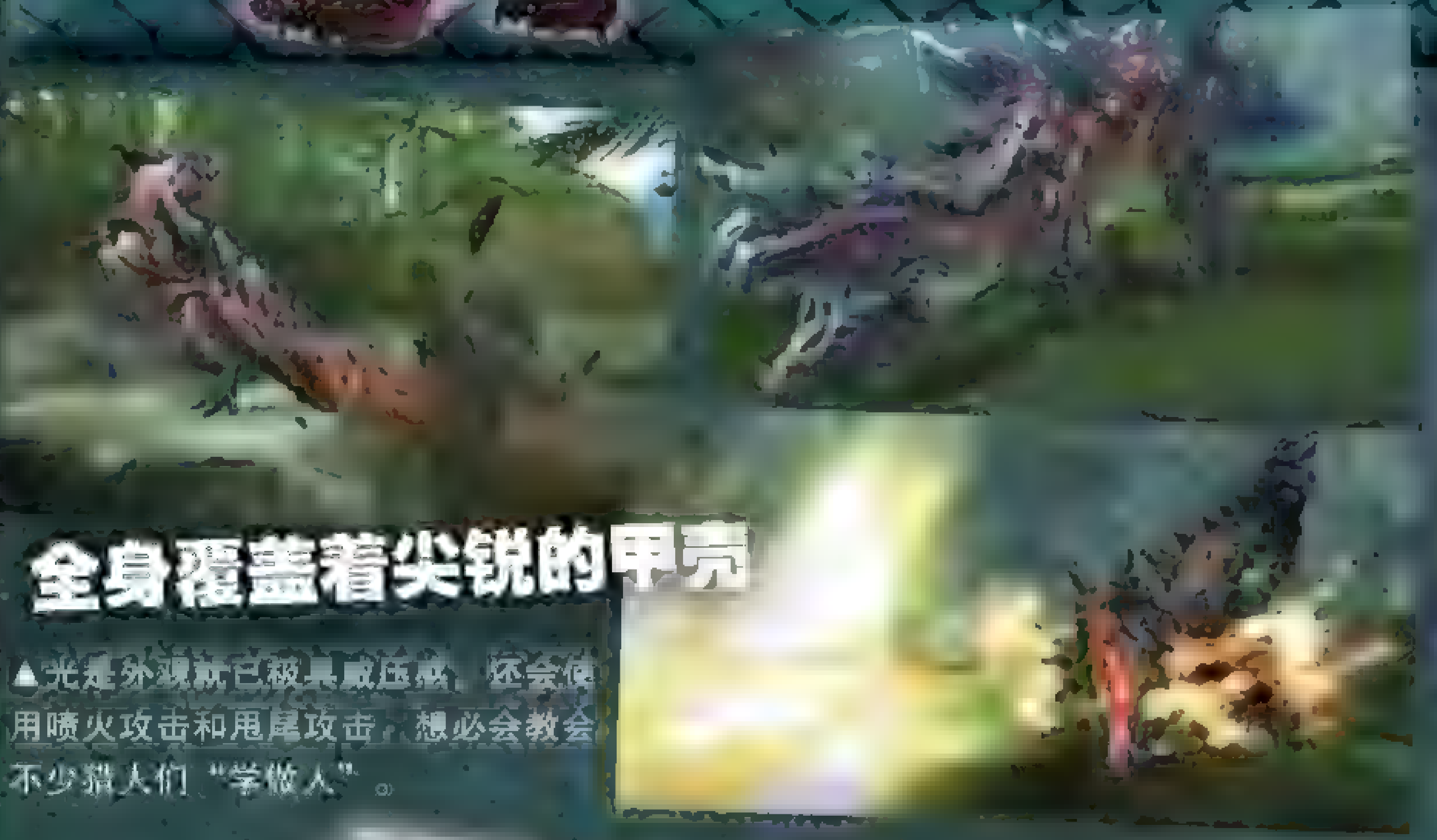
"贝鲁达"系列 防具

四大主力怪物全披露！

“《MH》系列”每一作，都有作为招牌存在的主力怪物，当然，本作也没有例外，而且在本作中，主力怪物的数量多达4种之多，一想到与它们的激烈搏杀，想必老猎人们都已经饥渴难耐了吧！尽管目前官方还没有公布这四种怪物的正式命名，但通过它们的外形与习性，我们也能大概对其有一定程度的了解。

兽龙种怪物

兽龙种怪物拥有一身非常坚硬且带刺的甲壳。甲壳的硬度非常高，应该会对猎人武器的斩味有很大的要求。此外值得注意的是它那几乎与身体等长、宛如利剑一般的尾巴，平时呈现出的是深蓝色，特定状态下会变成红色或是黑色。不注意观察形态变化的话可是会吃尽苦头的哦



全身覆盖着尖锐的甲壳

▲光是外观就已极具威压感，还会使用喷火攻击和甩尾攻击，想必会教会不少猎人们“学做人”。

▲用尾巴摩擦下颚与牙齿，由此来提升尾巴的锋锐程度，看来这才是它尾巴颜色改变的原因所在吧！

用牙齿和下颚打磨自己的尾巴？！

飞龙种怪物

全身被绿色包裹，拥有巨大美丽双翼的飞龙种。覆盖全身的尖锐甲壳以及头部巨大的头冠都令人相当在意。除了使用头冠攻击之外，这个怪物似乎还可以放电。

伴随雷光而至的怪物！

鲜艳的双翼与特征的头部

▲全身笼罩着雷光向猎人袭来，被攻击到的话可是会受到致命伤的哦！

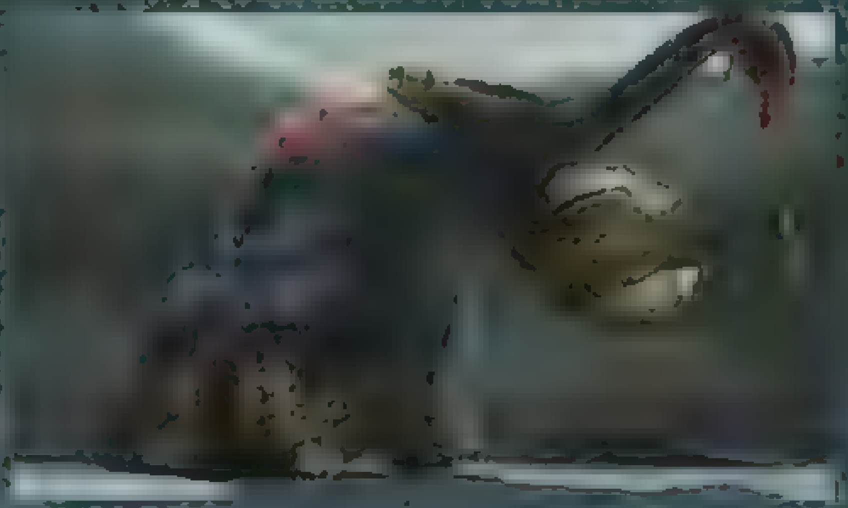
牙兽种怪物

在四大主力怪物中拥有最大的体积，从设定图和游戏截图可以看出，它的身形远超猎人十余倍之多。在它的头部还覆盖着一层坚硬扁平的甲壳，长长的鼻子不免让人将它与古代生物猛犸象联系到一起。

压倒性的巨大身躯与长鼻

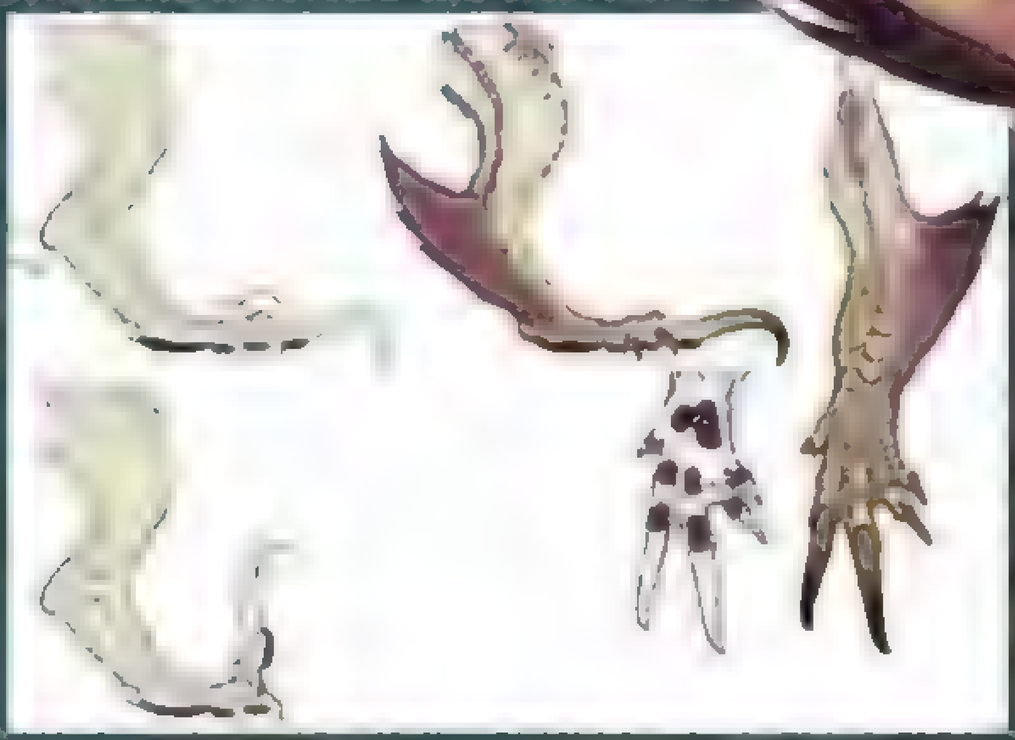
▼即便这个怪物没有什么特殊的攻击手段，单凭它那庞大的身躯来冲撞猎人的话，同样也可以造成巨大的伤害

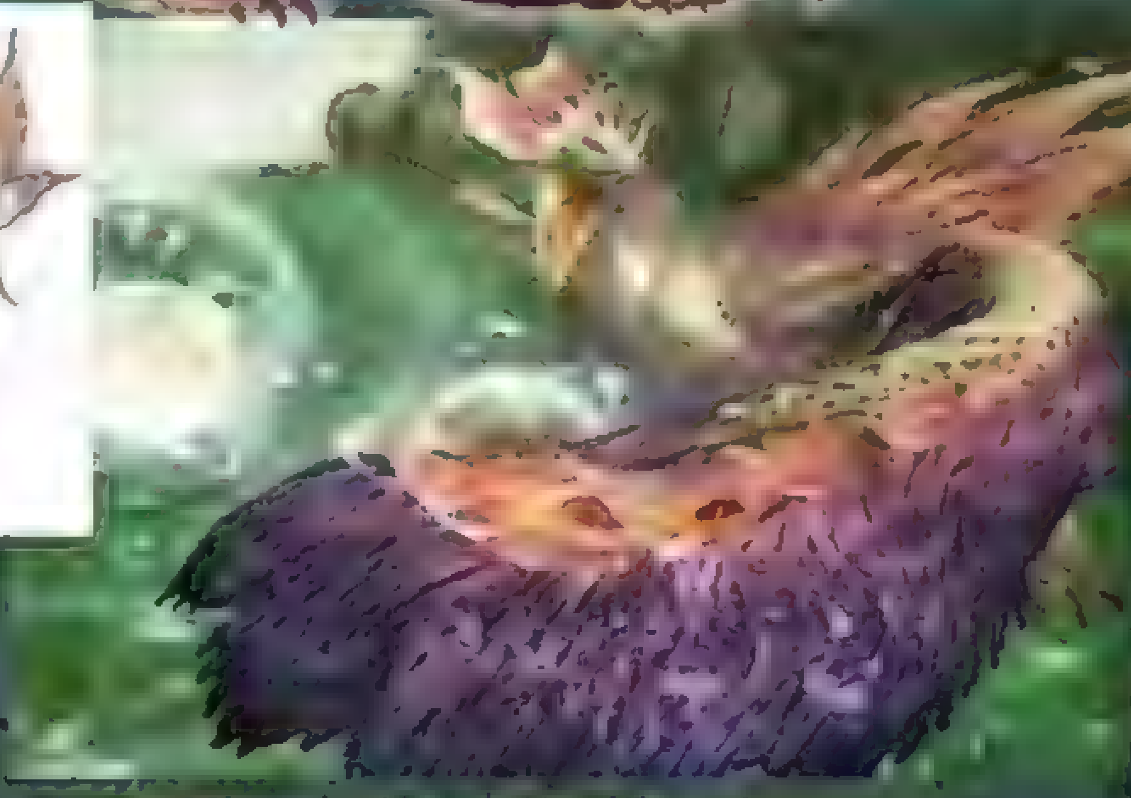
以巨大的身躯作为武器！



海龙种怪物

拥有艳丽外表的海龙种怪物，粉红色的外形看上去似乎非常少女？但同样不容小看，吐出水泡来限制猎们移动或是使用独特形状的钩爪划向猎人，这位新海龙种怪物也是颇为凶狠的。





洋溢着神圣感的艳丽姿态

呼吸会吐出巨大肥皂泡！

▲这个怪物会喷吐出巨大的肥皂泡泡，泡泡本身倒是不难躲开，但泡泡落地一段时间后就会破裂掉，残留在地面上的液体会有粘连效果，不小心踩上去的话就会暂时无法移动。

新据点

在高原上依山而建、得享自然恩泽的村庄

《MHX》中猎人们将造访名为“贝鲁那村”的新据点。这是一座建设在群山之中、依靠大自然给予的物资过着悠然生活的小村落。虽然看上去远离人烟，但各项设施却是一应俱全，猎人在这里也可以过得相当舒适。

贝鲁那村

艾鲁猫们当然也会登场！

◀作为系列吉祥物存在一般的艾鲁猫们也会活跃在贝鲁那村中，帮助猎人完成任务。

贝鲁那村的居民们

居住在贝鲁那村的村民们装扮朴素并带有一点点民族风情，朴实善良的他们非常欢迎猎人们的到来。

驮着艾鲁猫的姆法和少女？

◀出现在村子中的姆法，背上驮着许多艾鲁猫，牵引它的则是一位金发的可爱少女。她莫非是那位婆婆的孙女吗？

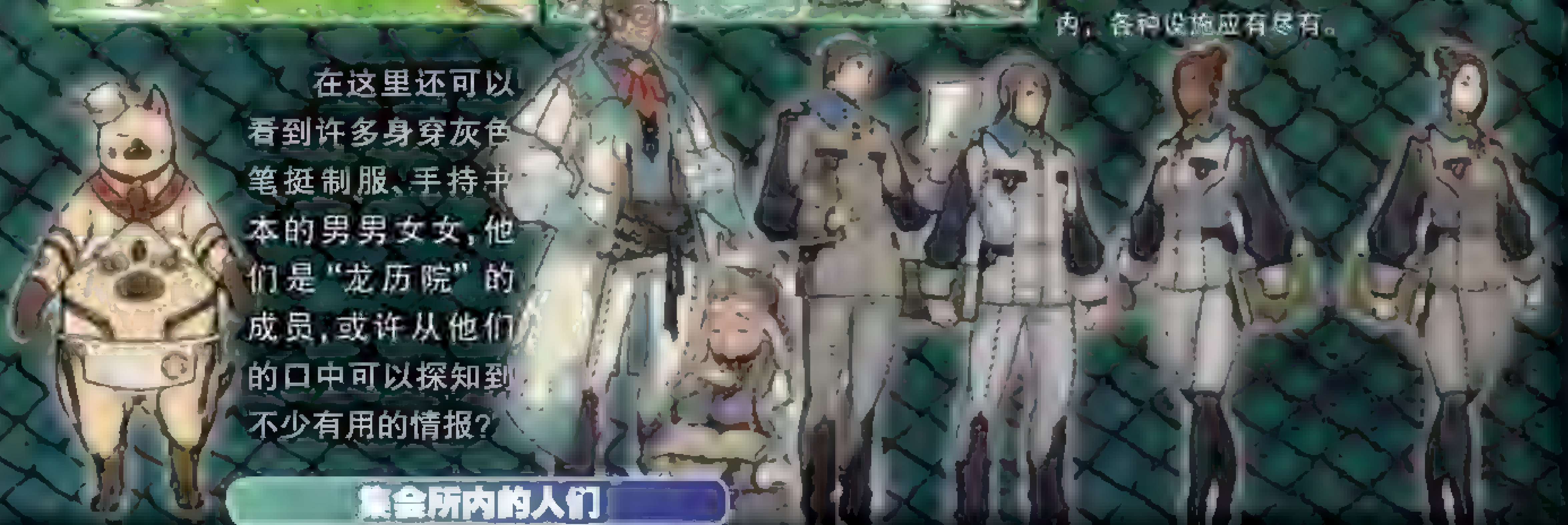
▼这是一种生活在贝鲁那村周边地区的食草类生物，外形与山羊非常接近，村民们都将它当做家畜来饲养。

村中的姆法

▲本作中的集会所位于一片开阔的区域内，各种设施应有尽有。

紧邻贝鲁那村的集会所

集会所是可以和其他猎人们一起挑战任务的地方。在集会所的旁边，则是负责调查各地栖息的怪物的生态的机关“龙历院”。



集会所内的人们

在这里还可以看到许多身穿灰色笔挺制服、手持书本的男男女女，他们是“龙历院”的成员，或许从他们的口中可以探知到不少有用的情报？

怀念的那些村庄也将回归！

在本作中，玩家们可以回到前几作的据点村庄中去，老玩家们估计会对此很是感动吧？不过这些村庄何时才会开放、以及要如此才能利用它们，目前尚不得而知，敬请期待进一步的情报报道！

科科特村（《MH》）

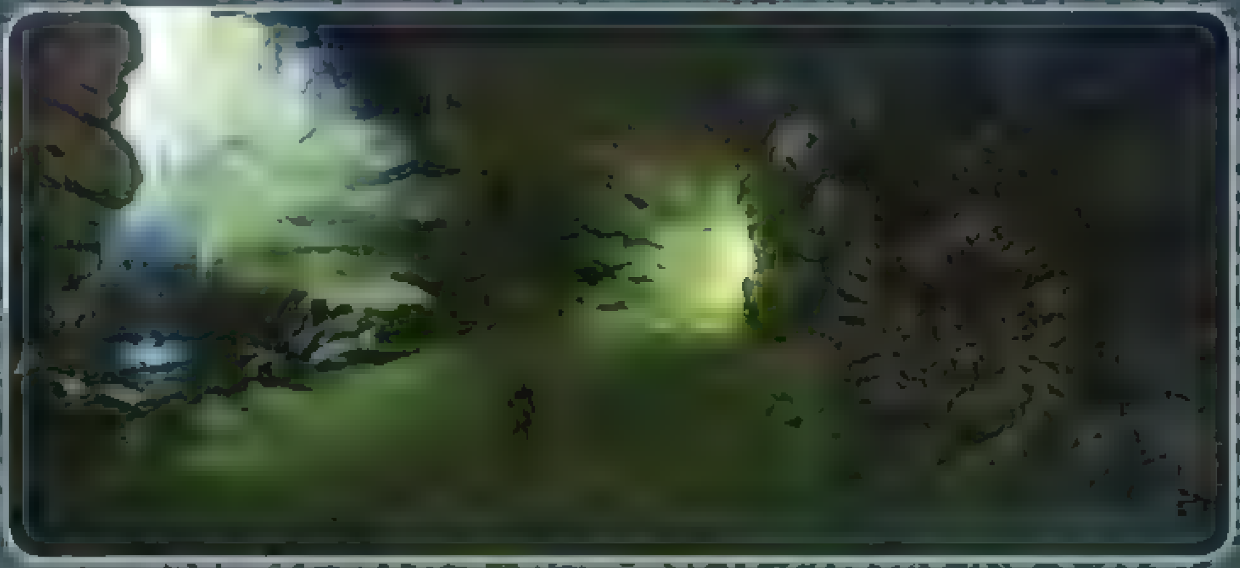
口袋村（《MHP2G》）

结云村（《MHP3》）

新地图

充满未知植物与怪物的未开辟的处女地

本作中登场的新地图，是被众多原生植物覆盖的原始森林。辽阔的草原、巨大植物的森林、充满幻想气氛的洞窟，猎人们可以享受到全新的探索乐趣。



▲从山上流下来的泉水形成了巨大的瀑布，将洞穴遮挡在后面，光线很难射入洞穴之中，所以视野并不是太好，在这里可以发现巨大的怪物化石，充满了"原始"的印象。

这就是兽人族的……？

◀在森林深处，可以看到一些凌乱的建筑物，这里就是兽人族的居所。提到兽人族，自然首先想到的就是可以作为同伴带上战场的艾鲁猫啦，这次又会有什么新的猫咪出现呢？

营地场所

发现食草种的怪物"利莫塞托斯"！

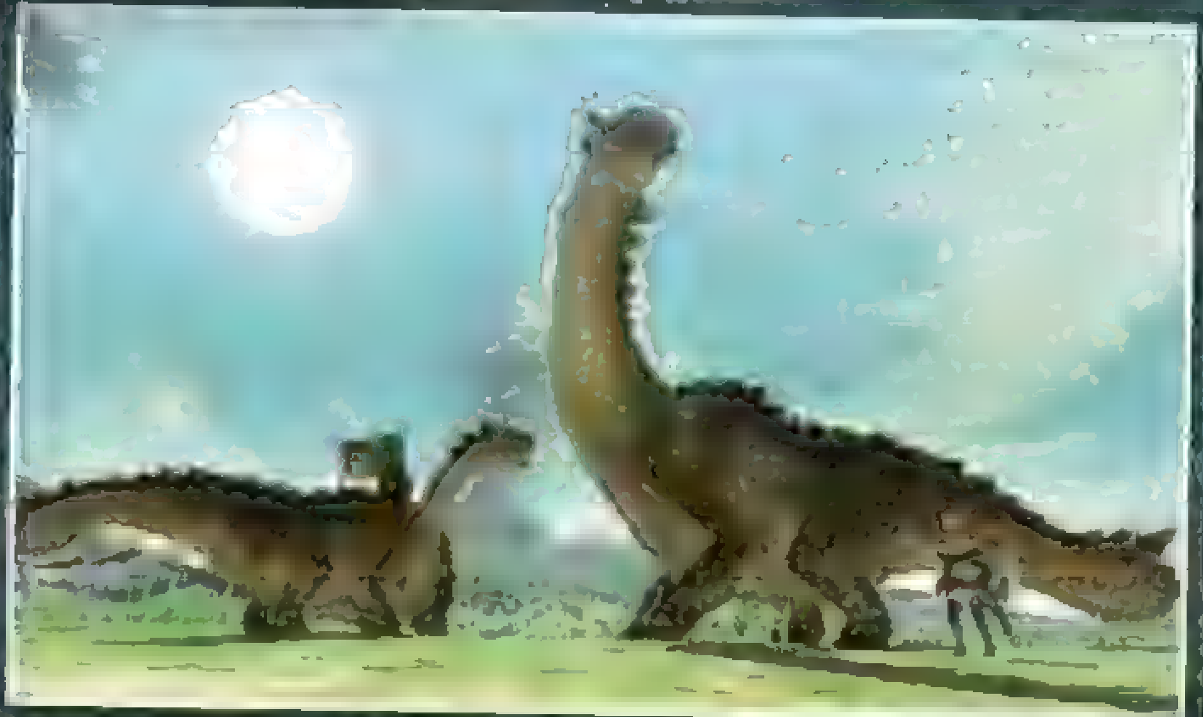
有新的地图，自然会有新的怪物，现在大家看到的新怪名为"利莫塞托斯"，是个体型巨大的食草种。总得来说有点像是长颈龙的样子，估计取它的肉会很麻烦吧……

◀虽然不会主动攻击猎人，但走起来路连大地都会跟着颤抖，也是很有魄力的！

需要抬头仰望才能看全的巨大身躯

茂密生长的不可思议植物

◀茂密的森林中，光照并不是非常充沛，于是便诞生了许多可以自行发光的矮小孢子植物。置身在这片植物之中，仿佛走入了童话般的世界。采集这些孢子食物，还可以合成一些特殊的药剂。



◀和站在它脚下的猎人一对比，就可以感受到"利莫塞托斯"那惊人的身高。

文 八重樱 美编 心の永恒

以《怪物猎人》系列中的人气“宠物”艾露猫为主角的《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》终于公布了新作，本作标题的后缀“DX”是“DELUXE”的缩写，意为“豪华”，那么隔了[illegible]年之久的猫猫村有怎样的惊喜在等待着各位村长呢？

3DS	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村DX	Capcom	模拟经营
	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村DX		日版
	[illegible]	未定	[illegible]

欢迎回来，村长大人喵！

收集众多的艾露同伴们

在本作中，玩家将扮演村子的村长猫，你的任务就是不断招募更多的艾鲁猫们搬来村子中居住，共同将村子建设起来！前作中登场的艾鲁猫数量就已经突破百只了，相信本作会更上新高！

在村子的设施中随意游玩

游戏最初玩家拥有的村庄很是简陋，但只要多招募一些艾露猫们搬来村子里居住，就可以集合大家的力量共同修建出丰富多彩的娱乐设施，比如钓鱼场、猪赛跑道等等。娱乐设施越多，越能吸引到那些“高冷”的猫猫们，所以努力让村子繁荣起来吧！

各种各样的探索任务

集合村子中的艾鲁猫们出发去探险吧！探险的过程中可以收集到众多的道具，同时也有可能遭遇到巨大的怪物。可爱的艾鲁猫们究竟能不能齐心协力共度难关，平安回到村子中呢？

被艾露们拾起了喵！

触控操作让游戏更便捷

本作对应的机种是3DS，自然要充分利用到下屏幕的触控机能。玩家可以直接点击下屏幕的图标来让村长猫在各个设施之间快速移动或是在探索途中对猫猫们下达各种指令。本作还新增了“我的艾露画面”，在这里玩家可以为村长猫替换各种有趣的服装。

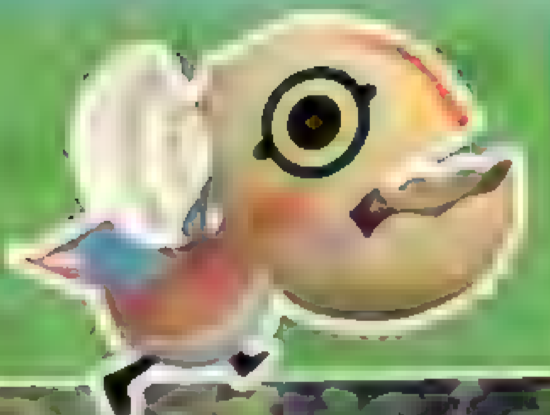
超便利喵！

◀要在各个设施间快速移动时，艾露会直接在地面上挖出一个坑钻进去，动作和《MH》中逃走时是一模一样的。

◀▼触控操作可以让移动变得超级便利，而在探险途中，当艾露们提出各种建议时，玩家也可以直接点击图标对它们下达指令。

© CAPCOM CO., LTD. 2015 ALL RIGHTS RESERVED.

新设施“日照之巢”



“日照之巢”是一片被茂密的灌木包围、有着充足日照的暖洋洋的设施。玩家们可以将在探险中获得的怪物之卵放在这里孵化，顺利的话不久之后，可爱的怪物宝宝就会诞生啦！和这些可爱的怪物宝宝们一起玩耍，感觉身心都被治愈了呢！

成为朋友就会有好事发生……?!

虽然野生的大怪鸟和雄火龙都曾经教会新手猎人们如何做人，但如果从孵化的那一刻起就和玩家在一起的话，说不定可以成为非常亲密的好朋友呢！在这里，玩家不但可以看到这些怪物宝宝们拼命卖萌的可爱模样，而且和它们关系亲密之后更会有好事发生呢！

来自《MH4》的新面孔！

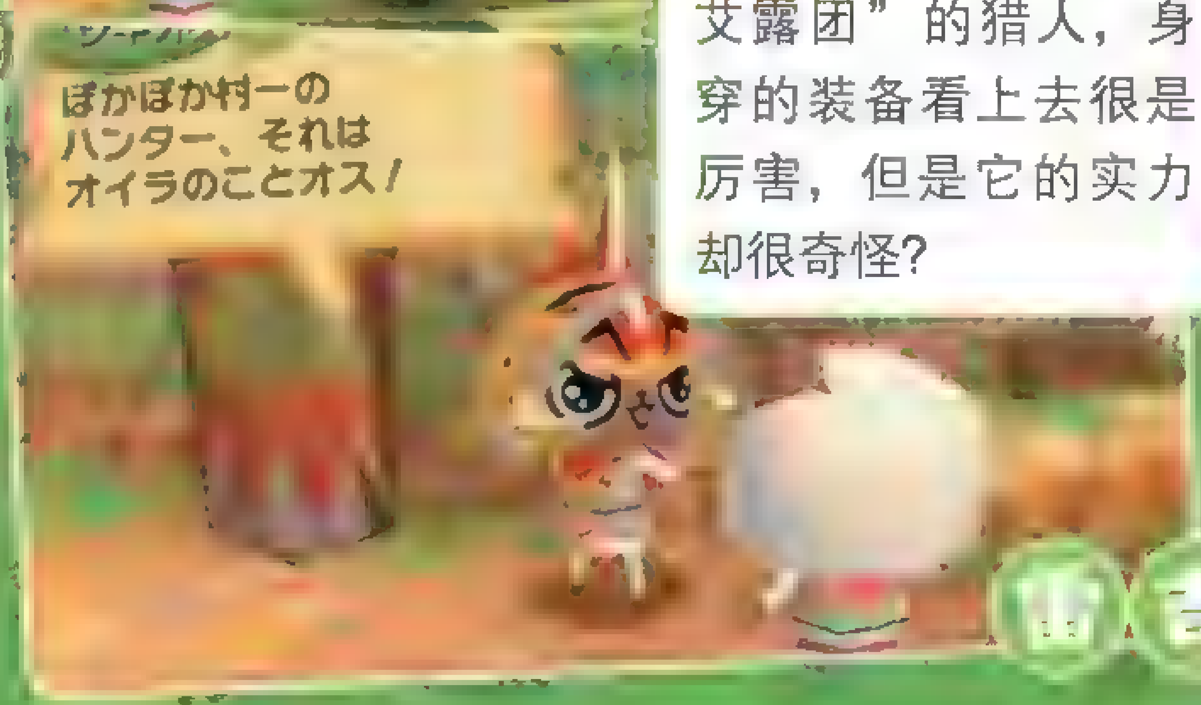
有着一群憧憬着《MH4》中“我们的旅团”的艾鲁猫们也将出现在本作的村庄中，它们组成了名为“我们的助人为乐艾鲁团”的组织，将会为艾鲁村的生活以及探险任务提供各种各样的帮助。从外貌上来看，这群山寨旅团的成员们与“我们的旅团”倒是非常的相似，而且据说实力也是相当的不俗?

团长

“我们的助人为乐艾露团”的团长，也是一位周游世界探索未知宝藏的顶级猎猫！

看板娘

“我们的助人为乐艾露团”的看板娘，非常憧憬“我们的旅团”的那位看板娘，每天都在超努力地工作中，不知道她是否也深爱着碎龙呢？笑。



雷吉欧斯

“我们的助人为乐艾露团”的猎人，身穿的装备看上去很是厉害，但是它的实力却很奇怪?

千刃龙登陆探险任务！

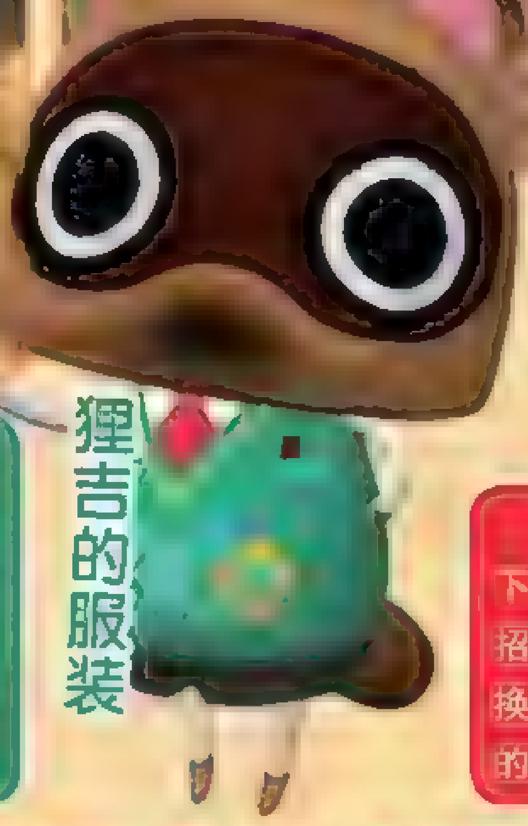
在《MH4G》中作为招牌怪物登场的千刃龙也将乱入到艾露猫们的探险任务当中。如游戏画面所示，千刃龙不但长相凶残，而且攻击力也是颇为惊人。我们可爱的艾露猫小队真的能够顺利闯过这一关吗？

丰富多彩的联动服装

与其他作品通过服装进行联动也算是《MH》系列”的一个特色了，从已知情报来看，联动服装至少在3件以上，这其中既有任天堂旗下的人气角色，也有当下的流行卡通角色，玩家可以在“我的艾露画面”下欣赏到这些萌萌的服装。

懒蛋蛋的服装

懒蛋蛋是三丽鸥旗下新晋走红的卡通形象，本作中的这套联动服装也是相当的可爱，村长猫身穿蛋壳，头顶上还坐着一个懒蛋蛋，真想把它紧紧抱到怀中呢~



狸吉的服装

[illegible]

马里奥的服装

红帽子、绿裤子、圆圆的鼻头下方一撇小胡子，这就是马里奥的招牌特征，在本作中，村长猫可以换上马大叔的这身行头，甚至连他的招牌跳跃也得以保留呢！

舰队收藏改	角川ゲームス	策略
PSV 艦これ改		日版
2015年8月27日	[illegible]	[illegible]
售价为5800日元		

在日本拥有极高人气的网页游戏《舰队收藏》也要推出 PSV 版啦！和此前移植到 PSV 上的《扩散性百万亚瑟王》、《锁链战记》等人气 F2P 游戏不同，PSV 版《舰队收藏》是经过重新制作的，与原作完全不同，因此改以 5800 日元的标准价格发售。下面就让我们来看看如今红遍 ACG 圈的舰娘们在 PSV 上能有怎样的表现吧！

What is 舰队收藏

《舰队收藏》(舰队これくしょん～舰これ～)是由角川 Games 开发、DMM 运营的免费网页游戏，于 2013 年 4 月 23 日开始运营。这是一款以海战为题材的卡片游戏，同时也带有育成、策略、恋爱等要素。游戏中登场的我方角色全部是女性，她们的原型全部是旧日本海军（IJN）的舰船，因此被官方称为“舰娘”。游戏推出后获得极大成功，在很短的时间席卷日本 ACG 圈，并于 2015 年 1 月推出 TV 版动画。

针对PSV的新设计

从 PC 限定的网页游戏到如今的 PSV 平台，游戏的操作方式会有很大不同。页游的操作就是一只鼠标点点点，而 PSV 不仅有按键，而且也支持前屏后板的触控方式，因此操作完全可以设计得更加得心应手。

而游戏的界面风格也有了很大的变化，界面上出现了大量白色块，按钮、指针等都和原版有很大的不同。此外在 PSV 版最早公布的时候，官方曾经放出过一段宣传视频，视频中出现的舰娘立绘均采用 PSV 上常见的 Live2D 动画技术，看起来比原版好了很多。然而这个进化点目前并没有得到官方的确认。

秋月 声优：小泽亚李

秋月级驱逐舰（PSV 版 LOGO 上的小船）1 号舰。搭载了特殊装备的对空特化型驱逐舰，在对空方面有着无人能及的优势，但雷装方面被大幅削弱。生活中是一名十分朴素的女孩。

翔鹤 声优：野水伊织

翔鹤级航空母舰（PSV 版 LOGO 上的大船）1 号舰。和妹妹瑞鹤一起，是第五航空战队的主力成员。生活中是治愈型大姐姐的形象，在玩家中有“太太”的别称。

全新的战略玩法

[illegible]

[illegible]

©2015 DMM.com POWERCHORD STUDIO
©KADOKAWA All Rights Reserved.

吹雪 声优：上坂堇

特Ⅰ型吹雪级驱逐舰1号舰。以主人公身分活跃于官方漫画和TV版动画中，同时也是原作的5位初始舰娘之一。做事认真，态度积极，勇于向上，标准的主人公性格。

大和 声优：竹达彩奈

大和级战列舰1号舰。原型是人类历史上最强大的战舰，游戏中拥有最强级别的火力、装甲、耐久，不过相对的出击时的消耗也是最多的。外号是大和旅馆、打伞的大姐姐、压码头。

天龙 声优：井口裕

天龙级轻巡洋舰1号舰。总是自称"俺"的霸气御姐，口头禅是"很可怕吗"，但实际上是个很会照顾人的纯情少女。自身性能一般但消耗低，在远征中能发挥重要作用。

装备的种类和变更

舰娘的数据解说

海上输送和护卫

对于地域型策略游戏来说，运输是相当重要的一环。在原作中并没有输送的概念，而在强调策略性的PSV版中，玩家需要编成输送船团和海上护卫部队，来保证资源在各海域之间移动。除运输船外，玩家最多可以派出6位舰娘来组成一支部队。

此外，在PSV版中一个海域允许存在多支我方部队，当发生战斗时也可以组成联合舰队来迎战来犯之敌。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

● 新闻资讯 NEWS & CONTENTS

黄金眼

COS角色：乌贼小子
出自《油彩军团》
Coser：初心者

星之光辉

ステラ グロウ

3DS

23

[游戏简介] 本作是一款以歌与魔法为主题，讲述了主角与魔女们之间羁绊的SPRG。除了传统的回合制策略部分外，玩家还可以在自由时间和魔女们培养感情。作为开发商IMAGEEPOCH的遗作，游戏不仅由著名华人画师ideolo参与人设，更有南条爱乃等知名声优参与角色配音，阵容豪华至极。

游戏的画面水准中上，清新的风格与Q版的人物让人眼前一亮。**虽然战斗演出并不拖泥带水，但战斗部分的整体节奏较慢，角色的行动缺乏流畅感。**与魔女之间的羁绊以及相关的调律系统是一大特色，很大程度上提升了游戏的可玩性，但落于俗套的剧情很难让玩家投入其中。

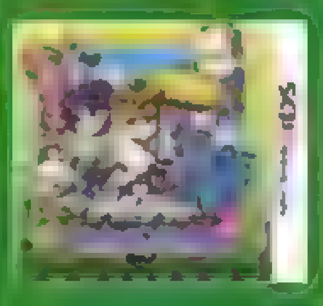
由国人画师担当的人设颇为精致，而Q版角色和清亮的画面都算中上水准，但细节丰富度一般。游戏节奏过于单调，战斗加剧情的循环有种缺少适当间隔的感觉。全程语音值得称赞，不过剧情演出落于俗套，过场动画和音乐表现平平。战斗方面受行动顺序限制较大，倾向于RPG而并非纯粹的战棋。

游戏的画面表现相当出色，不仅场景刻画精细，UI精美，战斗画面的特写也非常具有观赏性。而作为《弧光之源》的精神续作，本作在保留系列精髓的同时，在各方面也都有很大的革新，以"歌声"为基础的战斗系统有着很高的可玩性，游戏音乐更是充满了亮点。剧情展开不过不失，流程虽长但稍显死板。

热血时代剧

ダウンタウン熱血時代劇

3DS



22

[游戏简介] 本作是FC游戏《国夫的时代剧，全员集合！》的在3DS平台推出的续篇，这次国政要带上自己的手下周游各地，搜寻好友力五郎是被诬陷的证据。游戏采用了3D背景配合点阵人物的表现形式，展现出热血系列的一贯风格。除此之外，本作还提供了多人同乐的乱斗模式。

游戏画面和前几作3DS的《热血》相差不大，总体不过不失。战斗方面，玩家可以带上手下一起踏上旅程，还可以在设置界面设定AI的行动趋向，让战斗更加轻松。拔刀状态的引入使得战斗更为多变，惟一让人感到不舒服的是地图的标识，有时候一直往左走反而会到达地图右侧的城镇。

画面极具复古风格，很符合老玩家的胃口。系统方面，为了保持怀念的感觉而特意保留了一些老要素，但也让那些不方便的部分传承了下来，而且地图非常不好用。可惜的是，游戏没有实际的耐玩要素和通关后要素，使得重复性略打折扣，此外AI同伴智商不够也是很令人扼腕。

怀旧风格的画风很容易引起老玩家的共鸣，热血的故事也让人很有代入感。**游戏的难度拿捏得恰到好处，大大小小的战斗都很激烈，虽然有RPG部分但并没什么卡人的地方，整体上依旧是简单粗暴的痛快风格。**不过虽然具备乱斗模式，但整体的游戏内容还是略显单薄。

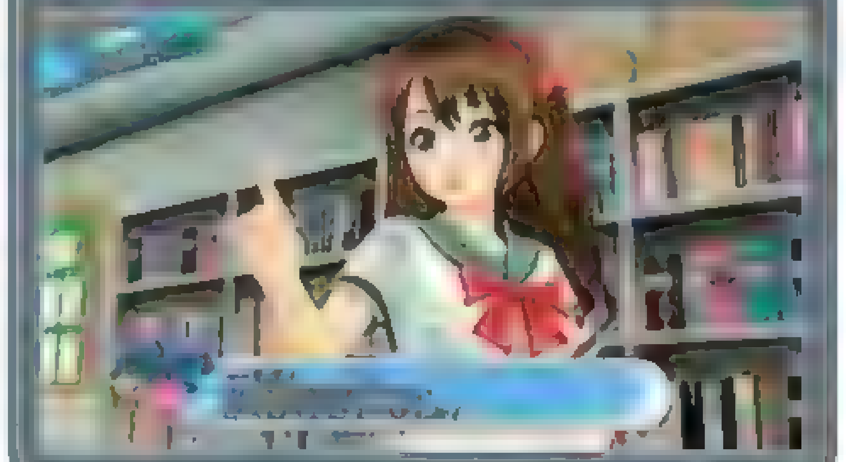
夏色高校 青春白皮书

夏色ハイスクル★青春白书

PS4/PS3

14

[游戏简介] 作为由D3推出的福利向游戏，此次的《夏色高校 青春白皮书》一改往日小打小闹的游戏设计思路，为玩家们呈现出了一个真实的小岛。沙盒式恋爱类游戏也算是创了一种游戏题材的先河，在游戏中的小岛上，不仅有众多魅力角色，游戏的收集要素也十分之丰富。



题材和表现尚有可圈可点之处，可是D3P搞混了自己在做的到底是什么游戏。原本期待本作会成为恋爱游戏里的GTA，但是除了那些毫不"绅士"的限制级福利外，其他内容怎么也及不上原有的期待。做了沙盒却没有详细的提示，很容易让人产生一种不知所措的感觉。

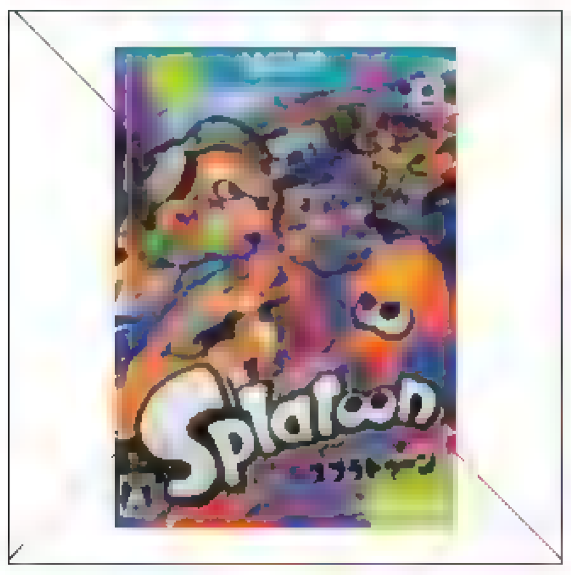
作为一款沙箱游戏，本作无论在哪个方面都难说及格。**不能导航，没有小地图，任务缺乏提示，这些不友好的设定交织在一起，让人简直不能好好地玩下去。**沙箱游戏所重视的细节，恰恰也是游戏缺乏的东西。玩家在游戏中能做的事情也偏少，耐玩度堪忧。

将沙箱要素融入到校园恋爱题材是惟一亮点，即使不提糟糕的画面和手感，本作的缺点依然数之不尽，场景大却没有小地图，可玩要素贫乏，没有明确的提示，部分选项导致支线无法触发，使用载具时要无意义地连打按键等等。所谓的绅士要素玩腻之后只剩下无聊透顶的内容了。

油彩军团

文：初心者

Wii U



[游戏简介] 作为一款全新的动作射击游戏，《油彩军团》的一切围绕着墨水来展开。游戏以两支四人小队的网络对战为主，基本规则是以墨水喷涂地面，占有较多面积的队伍即可胜出。名为 Inkling 的角色可以在乌贼和人形态之间转换，实现潜行移动和使用武器攻击的交替玩法。

■Splatoon
■Nintendo
■动作射击
■2015年5月28日
■日版

热血推荐

总分 25

9

跟好友合流，然后相爱相杀。
——上一局还在合作，下一盘就战个你死我活，初心者只想要个好友房。

8

有的时候，武器性能的差距是不能靠技术来弥补的。
——拿着喷射枪被对面的滚筒选手虐杀数次后，乙太表示《油彩军团》的武器平衡性还有待提高。

8

次时代平台上 60 帧的异质类可爱风的射击游戏，还有战略要素，一本满足！
——沉浸在《油彩军团》的对局中无法自拔的稀饭如是说道

创意颠覆定义

正如《马里奥赛车》之于竞速游戏、《任天堂全明星大乱斗》之于格斗游戏，这次的《油彩军团》再次试图从根本颠覆一个游戏类别。面对各种美式 FPS/TPS 年货，就算每次新作出来之后都会去玩，相信不少人都早已感到了审美疲劳。不是因为过场不够壮大，也不是因为剧情不够精彩，而是这一类型已经过分同质化了。你很难看到一款“突突突”游戏提出什么让你拍案叫绝的玩法，继而忍不住跃跃欲试——即便是像《植物大战僵尸 花园战争》之类，用卡通化的手段试图改变一下口味，当你真正玩起来的时候，其实还是那个味道——但是《油彩军团》做到了。

“人形使用武器，乌贼加速移动”这种形态的切换，使得玩家自然而然地开始考虑场地应该如何运用。除了加速，乌贼形态下还实现了隐身埋伏、爬墙偷袭和传送跳跃的功能，一下子就让射击游戏染上了异色。而这其实都是典型的动作游戏概念，也是让本作区别于其他射击游戏的特色之一。

另一方面，是因为《油彩军团》把攻击的媒介改变了，使得原本射击游戏的整个根基——子弹的概念都产生了动摇。一般说起使用子弹的射击游戏，我们会想到爆头，因为针对不同的身体部位伤害不一样，而爆头可以必杀。但在《油彩军团》之中，无论你对着一个目标打哪里，伤害都是一样的。看到这里也许你会说：“这游戏能玩？”且慢，这游戏里面当然也有伤害范围，然而这个范围却体现在“墨水”身上。

首先是炸弹和爆破枪一类的武器。它们在爆炸的时候有不同的范围伤害，这是比较接近既有概念的。其次则是更加广泛的各种武器。比如蓄力枪，这类似于狙击枪，但发射出去的是高压墨水。想象一下一团墨水飞出去的感觉，如果被这团墨水直击，那目标就直接爆浆了，但要是只被溅射的墨水擦到了一点，那他还有机会逃脱。可是这里就要涉及到另一个妙处了。普通的狙击枪概念是怎样的？爆头，或者没爆头，或者根本没打中敌人，狙击失败。可是在本作里，决定蓄力枪是否用得好的关键之一，却在于你上一枪打得怎么样。即便我上一枪只是擦到了一点，这没关系，目标的活动范围被缩小了，因为我射出去的墨水会把他的双脚粘住。如果他没反应过来，那么下一枪就可以完全命中。如果说之前的射击游戏玩家都在想着怎么爆头，那么《油彩军团》的玩家几乎都是在想着怎么拖对手的后腿——谁走不动，谁就死了。

射程也是本作动摇传统根基的一个重要元素。我虽然自觉没有很深入地玩射击游戏，但至少在接触过的射击游戏里面，我都几乎无法轻松地判断手上的武器到底能不能打到对手。因为子弹飞出去了，要是没打到就是没打到，要是打到了也没有什么区别。但墨水却非常直观，射出去一落地，我就知道这把武器要在什么距离才能打到对方。而游戏还有更贴心的设计，在准心上就有明确的标记显示这次瞄准是否有效。对于“每把枪都是冲锋枪”的喷枪而言，在有效射程命中时还会有啪啪啪的声效来提高手感。这样的设计也几乎去掉了射击的难度，没错，因为本作要弱化射击，强调动作和战术。而通过墨水这种基本载体，每种武器、每个人乃至整个团队都被赋予了全新的战术思路。

无奈之举

在初期上手后，我在想这游戏是不是单调了点？直到更多的副武器和特殊武器，乃至真格比赛（排名赛）开放之后，才对本作的耐玩度改观，并对深度开始产生信心。

最初感觉单调，一方面是因为模式单一，每一场都在重复“来回洗地板”的工作，其他队友也没有很多的手段来展开团队合作。另一方面是因为奇葩武器“滚筒”的存在。它在前期的常规比赛中抢地盘有着先天的优势，又让拿小水枪的人感到郁闷。而这些都在真格比赛之后彻底改变了。

在真格比赛的“真格区域”规则下虽然还是要洗地板，但是追求的是速度和准度。双方只要针对一两块小地盘实施侵略，可谓争分夺秒。更重要的是，真格的开放也意味着社群整体对游戏的理解深入了。副武器的增加使得墨水设计的妙处越发凸显。洒水器设置在墙壁上、地面上还是天花板上比较好？然后你却看到别人把它放到了移动的架子上。像这样，单是观察其他人怎么发挥想象力利用手里的墨水武器就已经让这款游戏越玩越有趣，就算输掉了比赛也会兴致勃勃，然后自己也去开发一些奇怪的战术。

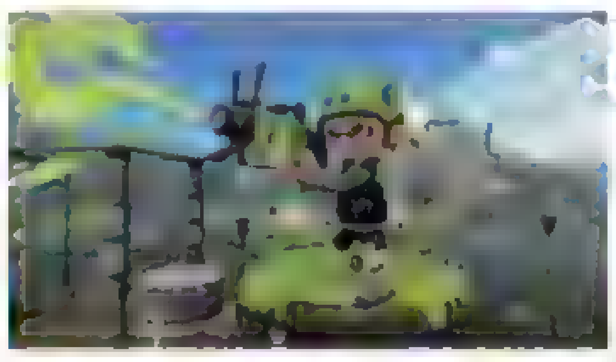
因此纵观对《油彩军团》的评价，“内容少、核心神”正是大多数的结论。不管是游戏没开发完，还是运营策略使然，这样的评价都不偏颇。游戏中武器列表看似很长，很多却是主武器性能不变，只是换了副武器和特殊武器。而在新的笔刷更新之后，我们却又看到了完全不一样的玩法。所以只有当后续更新加入了更多的全新武器，本作的深度才会更有说服力。而另一个重要的不足，则是游戏模式。真格区域的更新让我感觉到本作好玩了许多，但无法很好地跟队友配合。只有当所有的新规则和呼声极大的好友房推出之后，玩家们对本作的评价才能真正定调。

在临近发售的一个月内，官方从各种渠道，包括网络上的人气直播、媒体铺天盖地的报道，到店头和时间集中的几次试玩，让《油彩军团》成功地引爆了社交媒体的广泛传播。而凭借其内在足够有趣的核心玩法，本作的销量也在节节攀升。当然了，正如上面提到的那样，任天堂拿出的这样一款颇有颠覆传统射击游戏性质的作品也并非完美，而是开了一个漂亮的胜局，然后留给了我们更多的盼头。

游戏排行榜 GAME RANKINGS

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 5月25日～5月31日

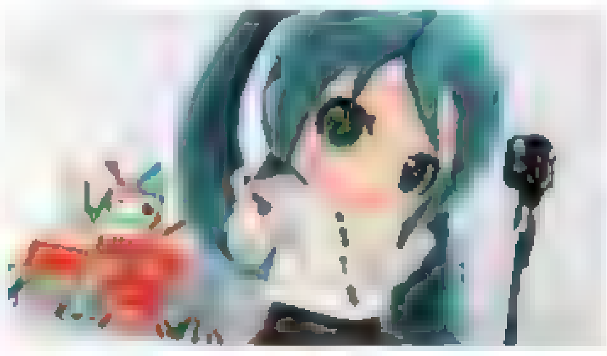
1 油彩军团


Splatoon

Wii U NEW

本周 144,818 套 | 累计 144,818 套

●Nintendo ●动作射击 ●2015年5月28日

2 初音未来 未来计划 豪华版


初音ミク Project mirai でらっくす

3DS NEW

本周 41,442 套 | 累计 41,442 套

●Sega ●音乐 ●2015年5月28日

排名	平台	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS4 ↓	巫师3 狂猎 ウイッチャー3 ワイルドハント	Spike Chunsoft	角色扮演	2015年5月21日	22,454	89,839
4	PSV ↓	我的世界 Minecraft: PlayStation Vita Edition	SCE	动作冒险	2015年3月19日	12,449	179,625
5	Wii U ↑	马里奥赛车8 マリオカート8	Nintendo	竞速	2014年5月29日	11,654	1,006,719
6	PSV NEW	CROSS ANGE 天使与龙的轮舞 颤音 クロスアンジュ 天使と龙の轮舞tr	BNEI	动作	2015年5月28日	11,215	11,215
7	3DS NEW	Downtown 热血时代剧 ダウンタウン热血时代剧	Arc System Works	动作	2015年5月28日	9,444	9,444
8	3DS ↓	智龙迷城 超级马里奥兄弟版 パズル&ドラゴンズ スーパーマリオブラザーズ エディション	Nintendo	益智	2015年4月29日	8,920	252,479
9	3DS ↑	暗杀教室 杀老师大包围网！！ 暗杀教室 杀せんせー大包围网！！	BNEI	动作	2015年3月12日	6,620	75,242
10	PSV NEW	信长的野望 创造 with 威力加强版 信长の野望・创造 with パワーアップキット	Koei Tecmo	策略模拟	2015年5月28日	6,360	6,360

这期日本榜有五款新上榜的作品。首位由任天堂 Wii U 平台的原创动作射击游戏《油彩军团》夺得，除了游戏本身的创意，大力度的宣传同样功不可没。而发售满一周年的《马里奥赛车 8》也终于突破了 100 万套销量。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
Wii U	17,713	+133%	114,808
PSV	12,517	+10%	206,061
PS4	12,272	+1%	277,452
N3DS LL	11,170	+10%	190,890
N3DS	4,129	+14%	68,705
PS3	3,069	+17%	55,579
3DS	1,418	+106%	19,510
3DS LL	919	+11%	19,101
PSV TV	529	+25%	7,010
XOne	522	+69%	3,918

美国 USA TOP 10

统计期间 3月29日～4月4日

1 MLB 15

MLB 15: The Show

PS4 NEW

本周 107,012 套 | 累计 107,012 套

●SCE ●体育 ●2015年3月31日

2 血源诅咒

Bloodborne

PS4 ↓

本周 84,352 套 | 累计 383,702 套

●SCE ●动作角色扮演 ●2015年3月20日

排名	平台	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS3 NEW	MLB 15 MLB 15: The Show	SCE	体育	2015年3月31日	39,386	39,386
4	Wii U ↓	马里奥聚会10 Mario Party 10	Nintendo	益智	2015年3月20日	36,228	258,243
5	XOne ↓	刺客信条 大革命 Assassin's Creed: Unity	Ubisoft	动作冒险	2014年11月11日	23,312	1,625,446
6	PS4 ↓	横行霸道V Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	22,865	2,059,452
7	X360 ↑	我的世界 Minecraft: Xbox 360 Edition	Microsoft	动作冒险	2013年6月4日	19,164	4,085,852
8	XOne ↑	NBA 2K15 NBA 2K15	2K Games	体育	2014年10月7日	18,851	925,980
9	XOne ↓	横行霸道V Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	18,672	1,288,135
10	3DS ↓	塞尔达传说 梅祖拉的假面3D The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D	Nintendo	动作角色扮演	2015年2月13日	16,250	683,308

美国榜本期新作为 PS4/PS3 的棒球年货《MLB 15》，而新作的缺乏也使得主机销量普遍减少。《血源诅咒》第二周依然大卖 8.4 万套排在了第二位。紧跟其后的都是长卖作品。《NBA 2K15》在本期也重新上榜。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	65,096	-13%	7,665,411
XOne	45,974	-1%	6,911,662
3DS	42,996	-11%	15,088,721
Wii U	15,163	-17%	4,039,641
X360	11,402	+5%	44,494,623
PS3	6,606	-11%	26,716,777
PSV	4,298	-7%	2,104,989
Wii	937	-12%	41,668,328

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

关注劲爆新游 把握流行趋势

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 3月29日～4月4日

1 血源诅咒

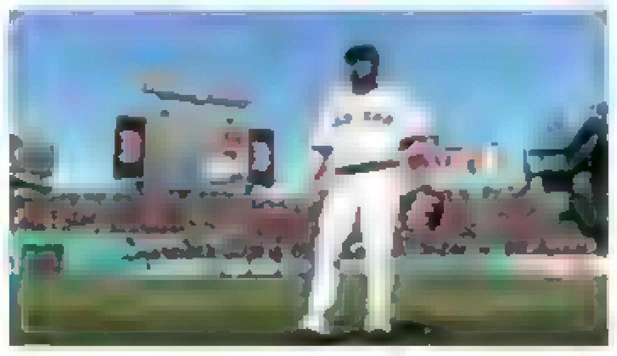
Bloodborne

PS4 已发售2周

202,947 | 934,354

●SCE ●动作角色扮演 ●2015年3月20日

2 MLB 15



MLB 15 The Show

PS4 已发售1周

126,271 | 126,271

●SCE ●体育 ●2015年3月31日

3 第3次超级机器人大战Z 天狱篇

PSV 已发售1周

3rd Super Robot Wars Z: Tengoku-Hen

●BNEI ●策略角色扮演 ●2015年4月2日

本周 116,398套 累计 116,398套

4 第3次超级机器人大战Z 天狱篇

PS3 已发售1周

3rd Super Robot Wars Z: Tengoku-Hen

●BNEI ●策略角色扮演 ●2015年4月2日

本周 105,540套 累计 105,540套

5 横行霸道V

PS4 已发售20周

Grand Theft Auto V

●Rockstar ●动作冒险 ●2014年11月18日

本周 89,701套 累计 6,597,138套

6 马里奥聚会10

Wii U 已发售4周

Mario Party 10

●Nintendo ●益智 ●2015年3月20日

本周 87,520套 累计 534,278套

7 异度之刃

3DS 已发售1周

Xenoblade Chronicles

●Nintendo ●角色扮演 ●2015年4月2日

本周 77,167套 累计 77,167套

8 边境之地 帅哥合集

PS4 已发售2周

Borderlands The Handsome Collection

●2K Games ●主视角射击 ●2015年3月24日

本周 51,316套 累计 151,282套

9 我的世界

PS3 已发售47周

Minecraft PlayStation 3 Edition

●SCE ●动作冒险 ●2014年5月16日

本周 46,948套 累计 3,560,505套

10 MLB 15

PS3 已发售1周

MLB 15 The Show

●SCE ●体育 ●2015年3月31日

本周 45,621套 累计 45,621套

全球榜首位的《血源诅咒》第二周继续卖出20万套，累计超过93万套，颇有榜霸的潜质。而日本方面的《第3次超级机器人大战Z天狱篇》也在一众长卖作品中突围，冲到了全球榜前五。另一款新上榜的重制版《异度之刃》则是相对靠后。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	249,214	-20%	21,673,811
3DS	132,670	-3%	52,301,292
XOne	84,798	-3%	12,164,514
PSV	44,054	-14%	10,354,416
PS3	37,440	-9%	85,494,306
Wii U	34,448	-11%	9,506,267
[illegible]	22,750	+6%	84,743,374
[illegible]	1,766	-11%	100,975,376

首周销量对比

日本榜 第2位

初音未来 未来计划 豪华版

3DS ●2015年5月28日 ●黄金眼评分：－

41,442套 ↓52.60%

作为二头身初音“未来计划”告一段落的作品，《初音未来 未来计划 豪华版》以《未来计划2》的国际版为基础而制作。在首周销量上不算十分亮眼。本作收录了47首高人气乐曲，加上新制的OP曲，共有48首可玩曲目。服装方面包含了前作的所有种类，超过了110种。

初音未来 未来计划2

3DS ●2013年11月28日 ●黄金眼评分：24

87,439套

《初音未来 未来计划2》与前作相比在各方面有都较大改观。收录歌曲数为前作的两倍，新增26首曲子。本作提供了触控笔和按键两种操作方式，针对不同难度和操作模式设计了不一样的谱面。而且游戏中还能更改房间装饰和为V家角色换装，无论是休闲玩家还是音游大触都能找到适合自己的玩法。

软件销量排行榜

美国榜 统计期间 3月29日－4月4日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	445,857	-35%	32,435,024
X360	369,054	+1%	523,672,523
PS3	342,586	+20%	336,966,958
XOne	250,884	-27%	30,664,941
Wii	156,785	+4%	454,286,497
3DS	148,647	-17%	56,764,891
NDS	130,630	+2%	349,436,138
Wii U	118,808	-30%	21,171,408
PSV	53,825	+19%	9,515,105
PSP	38,588	+16%	97,950,620

全球榜 统计期间 3月29日－4月4日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	1,485,762	-30%	97,491,021
PS3	1,296,781	+11%	892,243,111
X360	826,301	+16%	924,583,734
3DS	564,537	-5%	188,011,440
XOne	550,882	-13%	54,677,546
PSV	401,565	-16%	38,427,117
Wii	339,757	+8%	899,313,722
Wii U	292,468	-15%	46,997,307
NDS	290,475	+12%	796,383,142
PSP	86,327	+9%	287,758,384

传说频道 Tales of Channel

栏目主持：秋沙雨

今年的传说祭可谓是让诸多粉丝大吃一惊，在距离《TOZ》发售后不到半年就公布了新的正统作，还宣布了《TOZ》动画化的消息，一时间让粉丝们都快被幸福砸晕了，然而此前猜测的 PS4 版《TOZ》未见踪影。除了与作品本身相关的新情报之外，周边方面也有着新公开。《TOX2》路德加与尤里乌斯的手办化便是最大的惊喜。

Tales Of 游戏情报

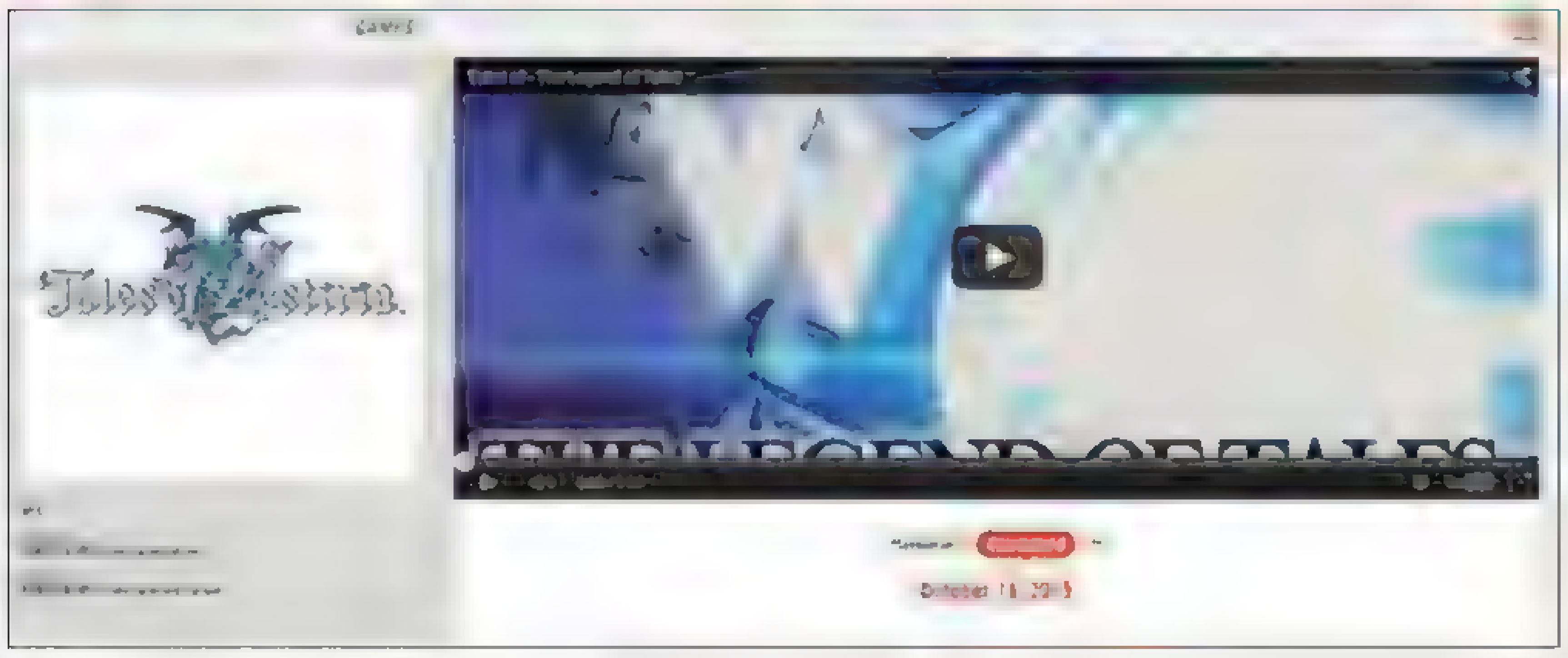
BNEI 三个《传说》注册商标公开

在 BNEI 每次策划《传说》的新作公布的时候，最吸引粉丝们的就是新作公开前的倒计时网站和新商标注册。在去年，BNEI 在各国马不停蹄地注册《热情传说》商标，导致在新作公开时已经有一部分粉丝“预知”到新作标题。在五月下旬，在日本讨论版上就有三个 BNEI 新注册的《传说》相关商标被公开了出来，令人惊喜的是当中就有系列最新作的标题。

新公开的三个商标分别是：Tales of Berseria（テイルズオブベルセリア）、Tales of Orfellia（テイルズオブオルフェリア）、Tales of Alestia（テイルズオブアレスティア）。目前《Tales of Berseria》已确定为系列最新正统作的标题，剩下的两个商标目前用途不明。

热情传说

BNEI 亚洲官网泄露 PS4 版消息



在传说祭结束后的第二天晚上，正当玩家们感叹着《TOB》和《TOZ》动画化的消息时，BNEI 的亚洲官网《TOZ》介绍信息里突然放出了 PS4 版的消息，并注明了 PS4 版的发售日为 2015 年 10 月 16 日，不过 PS4 版的内容在此后被 BNEI 删除，目前只剩下 PS3 版的内容。

BNEI 在《TOZ》上闹出这类乌龙并不是第一次，在去年 TGS 前，“《传说》系列”官方主页放出的 TGS 先行发售周边介绍里就泄露了原本预定于 TGS 现场公布的《TOZ》发售日。至于本次事件只是一次勘误还是因为其他的什么原因才透露出来的还不得而知，不过本次 BNEI 官网的情报泄露加上此前国外三家购物网站放出的 PS4 版消息，《TOZ》推出 PS4 版的可能性还是非常大的。

官方漫画单行本即将发售

目前在月刊杂志《Comic ZERO-SUM》连载，由白峰执笔的《热情传说》官方漫画《热情传说 引导之时》正式宣布将要发售单行本第一卷，发售日定为 6 月 25 日，售价 626 日元。

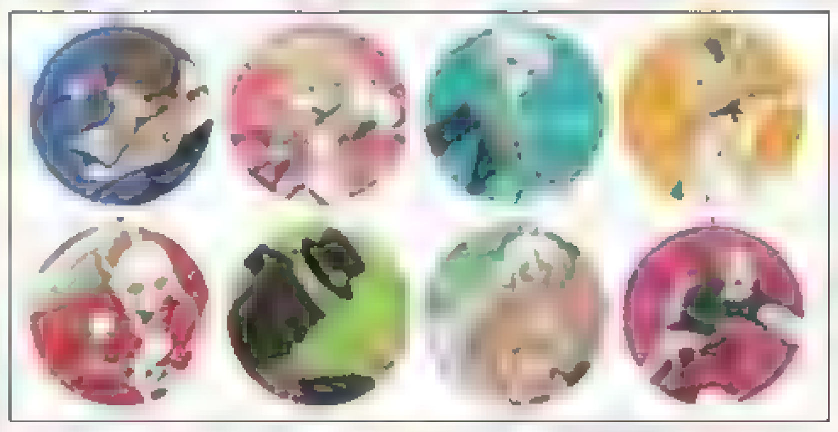
官方漫画的节奏比游戏本篇快是“《传说》系列”官漫的特性之一，《TOZ》也不例外，光是第一话就进行了很多剧情的删减，一下子就将剧情发展到了史雷结缔导师契约的部分。目前剧情连载到灵山遇到龙的部分，期间与主线不同的部分是将米库里欧的陪神契约部分延后，截止至第四话米库里欧也还没有结缔陪神契约，将史雷进王宫的剧情推前至恢复雷迪雷克加护之前，首次神依从下水道转移至对战ウロボロス的部分（因为下水道部分剧情目前整个都没出现），灵山部分让艾莉夏保持入队状态等等，截止至第四话所有队伍角色都已经出镜。目前最大的悬念就是白峰老师究竟要把米库里欧的陪神契约剧情插在哪段剧情里。

眼花缭乱《TOZ》周边层出不穷

在《热情传说》发售之后虽然引起了不小的争议，不过这并不妨碍 BNEI 的一连串周边攻势，光是在 6 月，就有一堆《TOZ》的周边在等着各位粉丝们。

寿屋的周边最有名的还要属“Tales of Friends 系列”，不过除此之外他们偶尔还是会做一些画风正常的周边，这套大徽章就是其中之一，与下列周边不同的是这套徽章是在 5 月发售，直径 15 厘米，单个售价 1080 日元。由于是寿屋限定的商品所以在日本亚马逊这类购物网站比较难见到，想要入手只能通过代购等手段。

冰箱贴将于 6 月下旬发售，大小 5.5 厘米 ×8 厘米，单个售价 500 日元。除了可以贴在冰箱上之外，贴在主机机箱上也是个不错的选择。



说到屏幕擦很多人的联想就是挂在手机或者掌机边角上的小玩意，

©いのまたむつみ ©藤島康介 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

不过《TOZ》的这个屏幕擦可比一般的屏幕擦要大很多，直径达到了10厘米，当然价格也达到了1000日元，将于6月上旬发售，买一个给自己的掌机或者Pad用也是个不错的选择。

通常情况下来说，想入手有BNEI版权的手机壳一般只能购买DEZAEGG的手机壳，此前《无尽传说》、《无尽传说2》等作都是通过和DEZAEGG推出了手机壳，而这次《TOZ》自然不会落下。这次《TOZ》与DEZAEGG合作推出的手机壳共有三款，分为iPhone5/5S和iPhone6两种版本，组合分别为史雷＆罗泽、米库里欧＆艾莉夏、扎比达＆艾多娜，售价4093日元，于5月下旬发售。

既然推出了手机壳，那么手机支架也不能被落下，以角色原画立绘为背景图的手机支架将于6月下旬发售，售价1500日元，长15.5厘米，宽11厘米。

接下来要说的这个周边虽然不是《TOZ》单独的，不过最先放出了《TOZ》的图所以就将其算在内。这是文件夹＋徽章的奖品组合，入选角色有史雷、《TOA》的卢克、《TOV》的尤利和《TOX2》的路德加，与上面介绍的周边有所不同的是，这个奖品组合只能在6月11日之后通过日本各大店铺的娃娃机入手，国内想要入手的话只能通过骏河屋或者雅虎日拍等途径。

Tales Of 周边动向

猪股睦实画集内容公布

©いのまたむつみ ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

在2005年，BNEI曾为猪股睦实推出过一本《传说》画集，当中收录的由猪股睦实主笔的各作原画图至今也让粉丝们津津乐道。在此之后民间不断有传闻说BNEI将会为猪股睦实出版第二本画集，而这一等就是10年，10年后粉丝们终于迎来了猪股睦实的第二本画集——《猪股睦实画集 传说2004-2015》，该画集现在已经发售，在传说祭会场里贩卖的版本还附送猪股睦实老师绘制的米库里欧卡片。

本书将收录：《重生传说》、《圣洁传说》、《心灵传说》、《圣恩传说》、《无尽传说》、《无尽传说2》、《热情传说》共7部正统作，《宿命传说》（PS2版）、《圣洁传说R》、《心灵传说R》共3部重制作，《宿命传说2》（PSP版）、《圣恩传说f》共2部移植作，以及非正统作的《风雨传说》、网游的《永恒传说Online》、手游的《战略传说（テイルズ オブ タクティクス）》与《破坏者传说（テイルズ オブ ブレイカー）》，共计16部作品。

传说祭新周边公布

在每年传说祭开办之际，传说祭官网似乎是为了刺激粉丝们的购买欲而公布了新一批的周边，顿时让微博和推特上的粉丝们哀嚎一片，然后乖乖掏钱。

本次新追加的周边包括：

新增商品（日后也许会在Lalabit接受网购）：天然石手链《无尽传说2》路德加天然石手链、《无尽传说》裘德天然石手链和《宵星传说》丽塔天然石手链，同时点阵图橡胶挂饰也公布了价格。

会场限定商品：参战角色的应援徽章（分别为罗伊德、泽洛斯、塞内尔、卢克（长发版）、梵、卢卡、斯帕达、尤利、卡依诺（《光明传说2》）、阿斯贝尔、帕斯卡尔、裘德（《无尽传说2》）、米拉＝马克思威尔（《无尽传说2》）、路德加、史雷、米库里欧、艾莉夏、罗泽、艾多娜）。

先行发售商品（由第三方协助制作，日后一定会开通网购）：《仙乐传说》文件夹（两种款式）、角色Skit头像马克杯（分别有里昂、长发版与短发版混合的卢克、尤利、阿斯贝尔、《无尽传说2》的裘德、《无尽传说2》的米拉＝马克思威尔、路德加、米库里欧）以及上文提到过的《猪股睦实画集 传说2004-2015》。其中先行发售的《猪股睦实画集 传说2004-2015》还将附带有着猪股睦实老师赠言的特典卡片。

揭晓角色创作背后的故事 藤岛康介与猪股睦实的工作集即将发售

游戏系列每逢周年庆典，相关书籍和周边都会前仆后继地出现。在"《传说》系列"十五周年时就出现过类似的情况，相较起来二十周年的周边数量虽然有所增多，不过相关书籍倒是少了不少，当然，这并不代表没有书籍。

将同时于7月28日发售的《传说系列20周年纪念 藤岛康介的角色工作》与《传说系列20周年纪念 猪股睦实的角色工作》便是BNEI为庆祝系列20周年推出的两本书。两本书都为A4大小，售价2400日元（未含税），同时都将分别收录藤岛

康介与猪股睦实两位老师新绘制的签名图。

《传说系列 20 周年纪念 藤岛康介的角色工作》将收录从《TOP》至《TOZ》期间藤岛康介创作时的草图和初期设定图等等，同时还将收录过去 4 本《角色工作》里藤岛康介与猪股睦实的对谈。

《传说系列 20 周年纪念 藤岛康介的角色工作》则是将收录从《TOD》至《TOZ》期间由猪股睦实绘制的超过 70 名角色的草图与从初期设定图至定稿期间猪股睦实的解说介绍，其中最大的看点就是斯坦、里昂、米库里欧等角色的珍稀彩图与创作秘话。

Tales Of Festival

新作《Tales of Berseria》公开正统作 首个单独女性主角登场

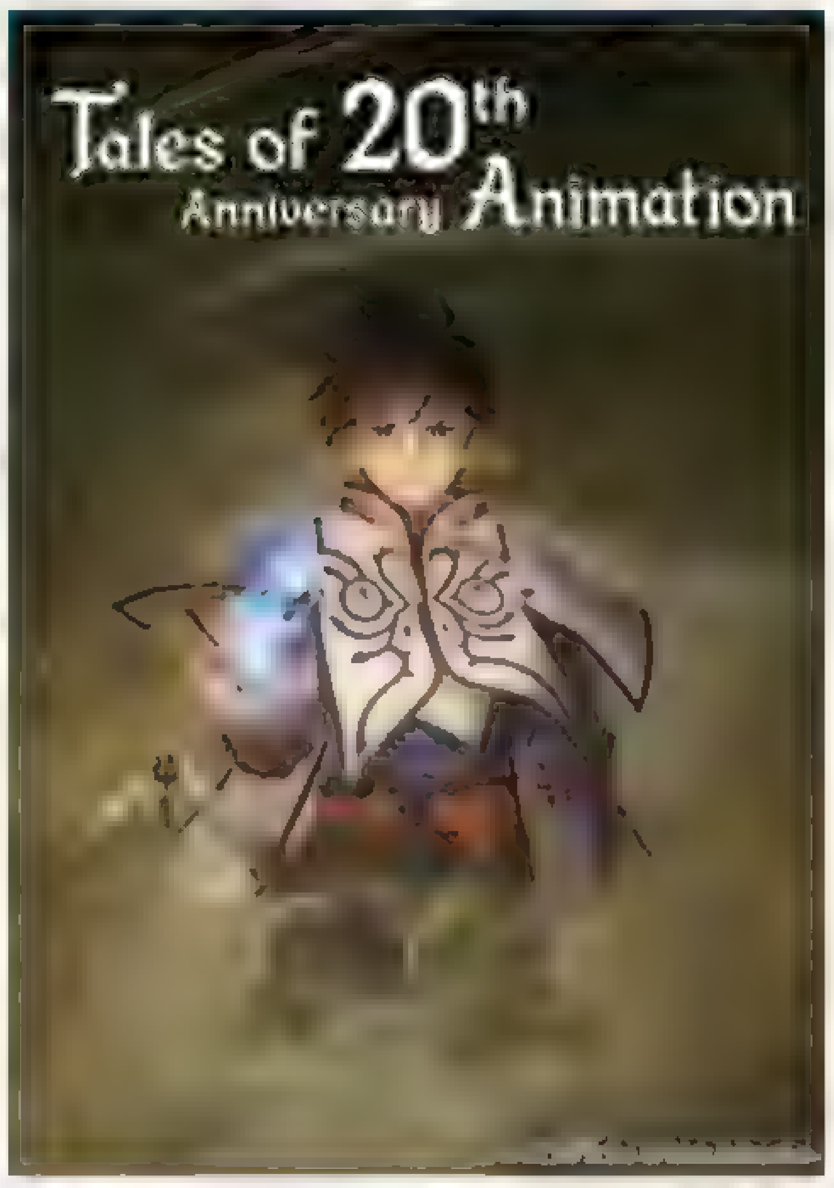
就在大部分人都以为会在传说祭上公布《TOZ》的 PS4 版的时候，BNEI 突然来了一次不按牌理出牌，在没有任何前提情报的情况下公布了系列正统最新作《Tales of Berseria》（以下简称《TOB》）。

与合并成 BN Studio 之后的各作一样，本作也将采用多画师合作的形式来设计各主要角色，最先在传说祭上公布的，就是担任本作主角的女性贝尔贝特（ベルベット），画师猪股睦实，声优是曾在《无尽传说》里出演过四象刃之一普蕾札的佐藤利奈。

本作的动画制作依然由 ufotable 负责。平台确定为 PS3/PS4 双平台，这将是“《传说》系列”首个同时登陆双平台的系列正统作。

顺便一提的是，虽然 BNEI 和诸多日本情报站都将其宣传成系列首个单独女主角的作品，而实际上，系列首个单独女主角的作品是在 2005 年在手机平台配信的《破坏者传说（**テイルズオブブレイカー**）》，画师也同样是猪股睦实，而系列正统作首个女性主角则是《TOX》的米拉 = 马克思威尔。

系列二十周年纪念动画将于 2016 年播出



正当玩家们还没有从《TOB》公布的震撼之中回过神来的时候，在第二天的传说祭里 BNEI 又再次公布了一个震撼人心的消息，那就是 ufotable 即将制作系列二十周年纪念动画，并将在 2016 年播出。

在现场公布的宣传影像前半段为 ufotable 制作做过 OP 与过场影像的《TOX》、《TOX2》、《TOZ》三作的回顾，而在后半段里出现的是右手握着火焰的史雷以及《TOZ》队伍众人。

本作的宣传语为“导师的旅途，将跨越 Zestiria——”，虽然 ufotable 和 BNEI 公式都没有明说是《TOZ》的动画化，不过根据宣传语以及后半段 PV 出现的角色、所使用的 BGM 来看这部动画还是和《TOZ》有关联的。在宣传片的最后还出现了一个左手袖子有着类似导师纹章、右肩披风有着龙的图案的中年男性。动画的真相究竟是怎样，只能等待接下来 BNEI 与 ufotable 的新消息公布了。

手游《星光传说》与《噬神者》联动

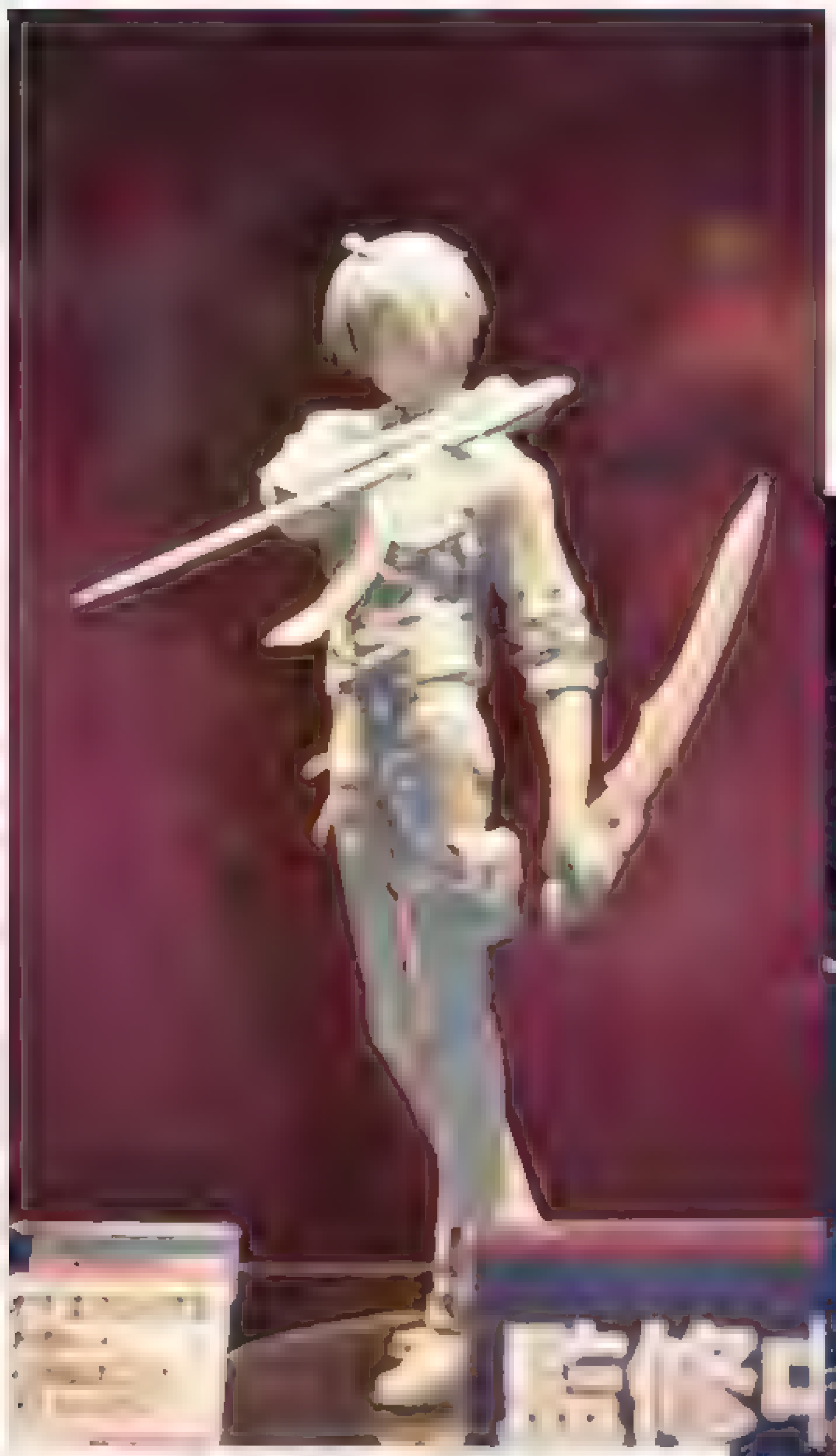
最近几年 BNEI 旗下资历较新的 IP 系列“《噬神者》系列”与《传说》

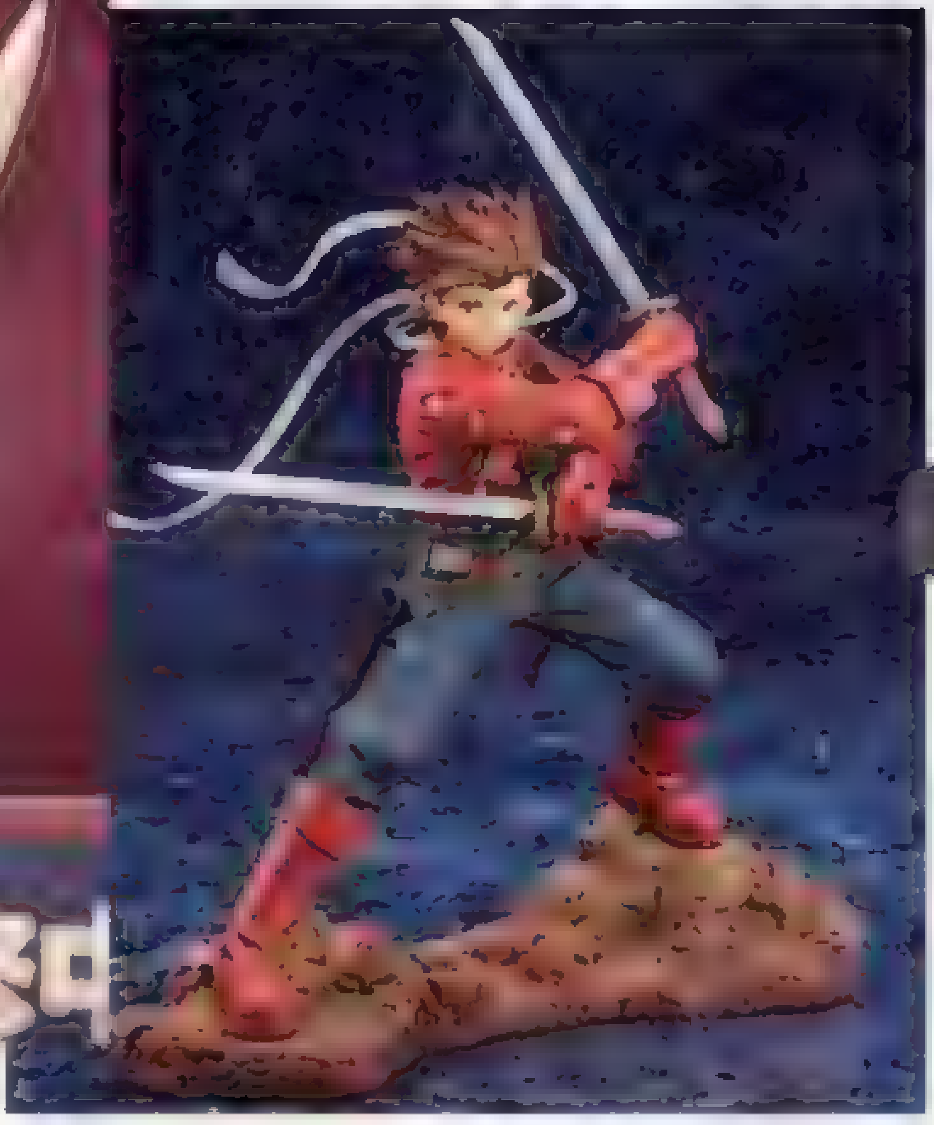
的联动开始变多，从《噬神者 爆裂》里出现《TOG》阿斯贝尔与谢丽雅的服装，到《TOZ》的 DLC 换装和荒神讨伐任务。加上“《噬神者》系列”的动画制作是 ufotable，两者的共通点一口气增加了不少。

在传说祭上，BNEI 又公布了一项《传说》与《噬神者》的联动，那便是手游《星光传说》与《噬神者》

的联动活动，这是为了给《噬神者》的TV动画进行宣传所举行的活动，在该活动中，游戏里的队友角色龙胆、艾莉莎和索玛都将在《星光传说》的世界里登场。活动详情还需等待日后等待官网的进一步公开。

《无尽传说2》库鲁塞尼克兄弟手办化确定





每年传说祭里等待手办大厂Alter公开新手办对于粉丝们来说是传说祭的一个一大乐趣，今年也不会例外。

在今年迎来手办化的，就是系列最新的人气王《无尽传说2》主角路德加·威尔·库鲁塞尼克。在会场上公开了手办的白膜，发售日还尚未确定。

除了路德加之外，还有一个角色也荣幸获得了手办化，那就是路德加的哥哥，在最新的人气排行榜上唯一一个作为非队伍角色挤进前三十名的尤里乌斯·威尔·库鲁塞尼克。目前尤里乌斯的白膜还尚未公开，和路德加一样，发售日还未确定下来。

细心的读者还可以发现，路德加的手办用的是尤里乌斯的原画立绘姿势。不过这么一来尤里乌斯的姿势就成了个未知数。

除此之外Alter制作的《TOS》罗伊德手办也于6月11日出货，相信在不久之后就能与粉丝们正式见面。以前发售过的《TOA》卢克手办也在6月9日开始了再贩，此前错过了的粉丝可以趁这个机会入手。

传说祭趣闻

●包括提前物贩的6月5日在内，6月5日～6月7日三天的周边物贩里，卖得最快的就是《TOZ》的挂画，第一天在开场后两个小时内卖完，第二天只用了半个小时，第三天更是恐怖地缩短到了15分钟，很多粉丝通宵排队都没能抢到挂画。

●在传说祭第二天公布《TOZ》相关的动画化消息之后，会场内就张贴了动画的宣传大海报，让诸多离场的粉丝们驻足拍照，由于拍照的人过多，现场渐渐变成了排队拍照的形式。

●在《TOA》里饰演最终BOSS梵的声优中田让治在谢幕时不小心把"《传说》系列"说成了《Fate》，成为现场的一大话题，不知日后的蓝光影像里会不会收录这一部分。

●据到场的粉丝们说，今年的入场检查要比往年严格很多，极有可能是因为数月前有人在网上恶意威胁要到传说祭攻击出演者的缘故。

●今年是自传说祭的会场转移至横滨Arena以来第一次没有新情报公开网上直播的传说祭。

●"《无双》系列"的制作人鲤沼在第二天前去观看传说祭，在网上一时成为了玩家们热议的话题。

此次登陆 PS4 平台的《魔能 2》在保留了系列原有丰富多变魔法战斗的前提下，无论是画面还是游戏内容上都进化的更加丰富。游戏的画面风格依旧保持着原作的特色，更加绚丽的色彩和特效细节让本作即便对于没有玩过前作的玩家也增添了不小的吸引力。而原本极为出色的魔法战斗系统也得到了不小的优化，贴合主机手柄所设计的操作方式使得游戏体验更为亲和。系列一贯的"合作协力"模式在本作也同样得到完美继承，如果你身边有三两个好友，如果你喜爱腹黑的协作游戏，那么都推荐你来尝试这款作品。本作目前只在美服提供，国内大部分玩家可能还没有玩到，小编还是为大家带来详尽攻略，希望对购入本作的读者们有所帮助。

文 八重樱　美编 小瑟

界面说明

1 玩家角色　2 魔法元素选单　3 魔法技能快捷列表　4 异常状态显示
5 魔法元素槽　6 魔法技能提示

魔能2	Paradox Interactive	动作角色扮演
PS4	Magicka 2	美版
	[illegible]	
	售价为14.99美元	

操作列表

按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	施法方向
十字键	快捷魔法技能释放
□键	雷元素，配合 L1 键为水元素
△键	奥术元素，配合 L1 键为生命元素
○键	地元素，配合 L1 键为护盾元素
× 键	火元素，配合 L1 键为寒霜元素
L1 键	场景互动，拾取道具 / 切换元素类型，配合十字键更改快捷魔法技能
L2 键	范围释放魔法元素
R1 键	对自身释放魔法元素
R2 键	近战攻击 / 配合魔法元素可以将武器附魔 / 特定元素组合为释放魔法技能
触摸板	/
OPTIONS 键	游戏暂停

魔法系统介绍

魔法元素

元素类型

魔法元素作为游戏中最为重要的战斗存在部分可以说覆盖了本作所有的战斗和解谜操作，只有熟记游戏中魔法元素的作用、组合和键位才算是成为了出色的魔法师。关于魔法元素的作用游戏的序章部分就会对玩家进行详尽的基础介绍。游戏中一共存在八种魔法元素，分别为：

Death（奥术）

©2014 Paradox Interactive
©MAGICKA
©is a registered trademark of Paradox Interactive AB. All rights reserved.

Life（生命）
Earth（大地）
Shield（护盾）
Fire（火焰）
Cold（寒霜）
Lightning（雷电）
Water（水）

其中火焰和水元素混合后会生成 Steam（蒸汽元素），水和寒霜混合后则会变为 Ice（冰元素），所以游戏中可供玩家使用的魔法元素类型共有十种之多。

元素排斥

十种魔法元素根据玩家的组合排列可以变化出丰富多样的魔法效果，不同的元素混合后不仅会产生像蒸汽和冰元素这样的混合元素，有一些魔法元素也会因为互相排斥而中和掉导致无法进行混合。游戏中有以下四对魔法元素组合无法共同使用：

雷电＋大地
雷电＋水
寒霜＋火焰
奥术＋生命

而因为这四组排斥元素的存在，玩家在组合魔法元素的过程中就只能选择剩余的类型元素进行混合，由于其中雷元素与另外两种元素都存在排斥，而蒸汽和冰元素属于派生元素，所以游戏中最多允许玩家同时将五种不同的魔法元素组合在一起使用。

元素优先级

在魔法元素互相混合的过程中，各种元素之间的效果会混合叠加，施放时会以魔法元素的存在优先级进行判定，混合的元素中优先级别高的魔法元素会保持其原有的状态，而低一级的元素则只能改变形态来依附高级元素的存在形式产生其元素效果。魔法元素根据优先级区分依次为：1. 护盾 2. 雷元素 / 大地元素 3. 冰元素 4. 奥术 / 生命 5. 蒸汽元素 / 火元素 / 水元素 / 寒霜元素。根据组合中魔法元素优先级别高低，组合魔法元素会按照高级元素呈固定状态出现。

元素施放

游戏中的魔法元素在选定后会依次出现在玩家角色脚下的元素槽，此时就可以进行对这些元素的使用了。游戏中共提供有三种不同的施放方式：1. 使用右摇杆施放时魔法元素会朝向摇杆的方向直接释放而出，此时长推摇杆可以改变施放方向并且保持魔法元素的施放状态。2. 使用 L2 键时角色将会以自身中心进行一瞬间的范围施放，这种施放方法范围广，瞬间造成的元素效果极强，但没有持续效果同时也比较容易误伤友军。3. 最后一种是使用 R1 键对自身施法，这种施法方式可以适时解除自身异常状态或者配合护盾元素开启魔法元素免疫的护盾。

魔法技能

魔法技能是基于特定的魔法元素组合搭配下产生独特魔法效果的技能，游戏中魔法技能存在快捷施放和手动施法两种施放方式。其中两种施放方式都存在技能冷却时间，但是两种施放方式的冷却时间并不共用，也就是说玩家可以在游戏过程中通过手动施放一个魔法技能后迅速使用魔法快捷键来释放第二次相同的魔法技能。游戏中两种魔法技能的施放方法各有优劣，快捷施放技能的冷却时间较长，而且同类型技能栏中每次只能选择一种魔法进行快捷施放，所以难免有时出现技能衔接上的空隙。此时手动技能施放的存在就显得至关重要，只要熟记各个魔法技能的元素组合就可以及时的施放出需要的魔法，而且手动施放魔法技能的冷却时间极短，根据游戏难度不同最多只存在两秒的差异。不过相对的手动施法不仅需要熟记元素组合，在游戏中对操作也是一种考验。

魔法技能详情：

排列	名称	快捷施放	说明
1	Push	水＋盾	发出一道气流推动物体或敌人
	Emergency Teleport	雷＋奥＋雷	瞬间移动到地图中附近位置
	Dispel	奥＋盾	消除全场所有单位特殊状态
	Abuse-a-Scroll	火＋雷＋生	随机快速产生一种魔法效果
2	Haste	雷＋奥＋火	获得移动速度加成
	Force Prism	仅限快捷施法	放置一颗可以附加魔法元素的水晶发出平行射线
	Disruptor	奥＋地＋盾	施法后免疫一切伤害
	Concussion	水＋盾＋水＋水	推开身边的敌人
	Area Prism	仅限快捷施法	放置一颗可以附加魔法元素的水晶进行范围施法
3	Thunderhead	火＋火＋奥＋雷＋雷	施放一片雨云，范围内产生下雨及雷击效果
	Higherland Breeze	水＋霜＋水＋霜	施放一阵暴雪风墙，范围内减速敌人并持续造成冰雪伤害
	Guardian	生＋生＋雷＋盾	几秒钟内持续为友军回血，并抵消一次队友阵亡
	Dragon Strike	火＋火＋岩＋火＋火	施放一阵龙息，对范围内敌人造成持续火焰伤害
4	Summon Living Dead People	水＋地＋奥＋冰	召唤亡灵军团协助战斗
	Sacrifice	生＋生＋生＋生＋雷	短时间内持续回血，死亡后可以复活另外的队友
	Revive	生＋雷	复活一名阵亡队友

异常状态

游戏中的魔法元素和场景互动存在各种效果，这些效果会同时作用于敌人和玩家操控的巫师，并产生异常状态影响。这些状态对玩家的行动会产生比较严重地干扰，所以请及时消除来保证自身状态。

异常状态	成因	限制效果	解除方法
潮湿	接触水元素	使用雷电元素时对自身产生伤害，且元素无效；受到寒霜元素后会进入冰封状态	对自身施加火焰元素

异常状态	成因	限制效果	解除方法
冰封	潮湿状态下接触寒霜元素	角色无法移动，不受物理伤害且反弹魔法射线效果	对自身施加火焰元素或蒸汽进入潮湿状态
燃烧	接触火元素	角色持续受到伤害，且会陷入失控状态	对自身施加蒸汽、寒霜元素或水元素
霜冻	接触寒霜元素	角色移动速度降低	对自身施加火元素

元素护盾

作为优先等级最高的魔法元素，不同的魔法元素在配合护盾元素后可以形成各种类型的护盾效果。单纯的护盾元素只对魔法元素有短暂免疫效果，但是在配合不同的元素附加后就可以长时间免疫对应元素的影响，元素护盾也成为了游戏中最为重要的部分。相对于异常状态使用元素中和的解除方法，开启对应元素的元素护盾可以减少元素对角色的影响效果或者完全免疫该元素，当选择一个护盾元素并添加一种元素使用R1键对自身施放后，巫师的脚下会出现一个法阵表示该元素的免疫等级。每在护盾中添加一个相同的元素就会提升一级护盾等级，四个相同元素外加一个护盾的组合可以让角色完全免疫对应元素的影响，同时在受到这个元素的伤害时还会对自身产生治疗效果，这种在战斗中边吸收伤害边治疗角色的方法非常实用。而使用右摇杆或者L2键施放元素护盾则会分别创造出将自身包围在内的堡垒和类似陷阱的盾墙。

奥术引爆

奥术元素是游戏内最主要的输出手段，奥术攻击本身伤害高，距离远，附加额外元素后同样可以直接对敌人造成弱点伤害。除了高伤害之外，持续使用奥术造成伤害将敌人击杀的同时还会引发敌人的爆炸，这种爆炸根据敌人的类型不同，范围和伤害会有所区别，但总体上都极为的可观。高难度下如果魔法元素本身输出不足，那么集中伤害将血量较少的敌人引爆后对附近的敌人造成巨大伤害就成为了一种主要输出手段。同时，游戏中当奥术与生命元素这对相斥元素相撞后会出现一个魔法奇点，这个奇点会在短时间后爆炸，对附近所有单位造成定额魔法伤害。

游戏道具

关卡道具

对应自定义难度下的关卡道具效果不一，有的可以提高游戏难度，有的会大大加强角色的能力来使游戏玩变得轻松简单。除了增加乐趣外，游戏中大部分的奖杯都可以使用这些道具来降低取得难度。同时，游戏的难度其实也是通过这些道具来划分，我们可以在关卡难度选择时清楚的看到每个难度下游戏道具的不同效果对难度的改变产生的影响。这些道具初期全部为隐藏状态，只有随着游戏的进行逐渐解锁，各模式中不同难度的关卡打通都可以解锁相应的关卡道具。但是在可选择道具的自定义模式下是无法在游戏中解锁关卡收集要素的。

名称	说明
Enemy Health	敌人血量调整
Enemy Health Regeneration	敌人血量恢复速度调整
Enemy Movement Speed	敌人移动速度调整
Wizard Health	角色血量调整
Wizard Health Regeneration	角色血量恢复速度调整
Wizard Movement Speed	角色移动速度调整
Spell Weight	附加魔法元素重量调整
Friendly Fire	友军伤害调整
Water	水元素效果调整
Life	生命元素效果调整
Shield	盾元素效果调整
Cold	雪元素效果调整
Lightning	雷元素效果调整
Death	奥术元素效果调整
Earth	地元素效果调整
Fire	火元素效果调整
Conjuring Cooldown	魔法元素冷却时间调整
Restricted Focus Regeneration	限制魔法技能冷却恢复调整
Focus Regeneration Rate	魔法技能冷却恢复调整
Magicks Drain All Focus	魔法消耗集中调整
Clap or Slap	死亡时附带对周边治疗或伤害效果
Sitcom Mode	观众互动效果
Magnetic Deaths	死亡时附带特殊效果
Odd Death	死亡时附带视觉效果
Teleport On Kill	传送到被杀死对象的身旁
Wizard Diets	法师的食物
Video Mode	画面风格特效

复活精灵

小精灵作为冒险中的重要伙伴，不仅可爱而且承担着复活角色的重要任务。虽然小精灵属于关卡道具的一种，但是它们需要在Select Familiar选项中进行独立选择才可以更换。

名称	效果
Fairy	死亡时复活角色
Pit Manager	随机强化魔法元素效果并复活角色
Murry	增加伤害并复活角色

法师长袍

游戏中的巫师的能力数值都是固定的，只有更换法师长袍才会产生对角色属性的改变。法师长袍根据其特性绝大部分都有提升巫师的某些元素的能力，但同时这些长袍也会存在自身弱点属性。与关卡道具相同，法师长袍也会通过游戏的完成率逐渐解锁。

名称	说明
Robin Robe	雪、冰元素较低
	强化恢复治疗效果
	轻微移动速度加成
Platypus Robe	恶搞服装
Astronomer Robe	地元素
	冰元素抗性极低
	火元素、雷元素和雪元素抗性极强
Headmaster Robe	没有任何特效
	会使角色变得非常脆弱
Vanir Armor	雷元素抗性极低
	地元素和冰元素抗性极强，
	轻微降低移动速度
Wuxia Robe	所有元素抗性低
	强化治疗恢复效果
	移动速度极快
Feskar Robe	火元素抗性较低
	水元素及蒸汽元素免疫
	自身潮湿状态保护
Vanir Robe	冰元素，地元素抗性高
	自身冷冻状态保护
	轻微降低移动速度
Lab Robe	冰元素，地元素抗性低
	火元素、雷元素和蒸汽元素抗性较高
	自身电击状态保护
pyromaniac Robe	雪元素及冰元素抗性极低
	火元素及蒸汽元素抗性极高
	自身燃烧状态保护
Wizard Robe	初期服装

法杖

法杖会通过独有特性强化巫师的魔法元素效果，与长袍相同，在获得一种元素加成的同时也会造成其他相斥元素的弱化。不过在合作游戏中，通过选择不同的法杖而区分巫师在团队中的任务也可以起到事半功倍的良好作用。

名称	说明
Little Chemist	增加雷电、火焰和蒸汽元素伤害，降低治疗恢复速度
Jester Staff	大量增强护盾效果，大幅提高治疗恢复速度
Panda Staff	大量增强岩石和冰元素伤害，极大弱化火焰和蒸汽属性元素
Headmaster Staff	所有行为增加 1% 效果
Olde Root	巨幅增加生命元素效果，其他元素效果大幅弱化
Training Staff	小幅弱化所有元素效果，减慢恢复速度，用于增加难度
Duck Staff	增强雪、水和蒸汽元素效果，火和雷元素大幅弱化
Staff of Lok	增加所有元素效果，大幅降低治疗恢复速度
Founder's Staff	巨幅增加水和护盾元素效果
Toy Bjarv	增加雪和冰元素效果，弱化火焰和蒸汽效果，大幅提高治疗恢复速度
Platypus Staff	无附加效果
Staff of Helviti	巨幅增加火焰、奥术和蒸汽元素效果，大幅弱化雪、冰和生命元素效果
Skull Staff	大幅增加奥术元素，严重影响生命元素效果
Wizard Staff	无特殊效果
Nerco Staff	强化奥术、火焰和雷元素伤害，几乎无法使用生命元素（此法杖在游戏中获得后无法在道具列表选取）
Moon Staff	大幅强化雷电元素，增加恢复效果（此法杖在游戏中获得后无法在道具列表选取）
Dwarven Staff	强化雷电和大地元素，弱化火焰与蒸汽元素（此法杖在游戏中获得后无法在道具列表选取）
Elven Queen Staff	强化奥术及雷电元素（此法杖在游戏中获得后无法在道具列表选取）
Founder's Staff	强化水元素和护盾元素（此法杖在游戏中获得后无法在道具列表选取）

武器

近战道具在游戏中显得比较鸡肋，虽然将魔法元素附加在武器后也能造成伤害，不过果然拿来作为装饰才是它们真正的作用。

名称	说明
Stale Cinnamon Bun	高物理伤害，好吃不可在潮湿处贮藏
Cheese Slicer	低物理伤害，降低奥术效果
Yummy Carrot	增加生命元素附魔
Hel Axe	低物理伤害，增加火焰效果附魔
Frying Pan	低物理伤害，附带击退效果
Mallet	高物理伤害，附带击退效果
Platypus Sword	增加物理穿透效果
Training Sword	无物理伤害，甚至不是真的武器，用于增加难度
Bounquet of Flowers	物理攻击力可忽略不计，利于生命元素附魔
Hunk o' Meat	低物理伤害，不利于火焰附魔
Meat Carver	高物理伤害
Ghost Sword	低物理伤害，增加奥术附魔效果
Wood Axe	增加物理穿透效果
Headmaster Sword	增加物理穿透效果
Otherworldly Staff	低物理伤害，增加奥术附魔效果
Chinsword	高物理伤害
Backstabber	增加物理穿透效果，不利于雪元素附魔
Rune Sword	增加物理穿透效果，不利于奥术附魔效果
New Pry Tool	低物理伤害，低雪元素附魔
Wizard Sword	中等物理伤害
以下武器在游戏中获得后无法在道具列表选取	
Carpet Beater	低物理伤害，附带击飞效果
Goblet of Inebriation	几乎没有物理伤害，对敌人附加潮湿状态，加快自身异常状态解除
Shived Steel Rod	高物理伤害
Torch	中等物理伤害，附加少量火元素伤害
Small Humongous Fungus	低物理伤害，对敌人附加潮湿状态（此武器与奖杯有关）
Every-Flavour Lollipop	攻击后恢复对方生命，附加击飞效果
Vanir Sword	高物理伤害

剧情流程攻略

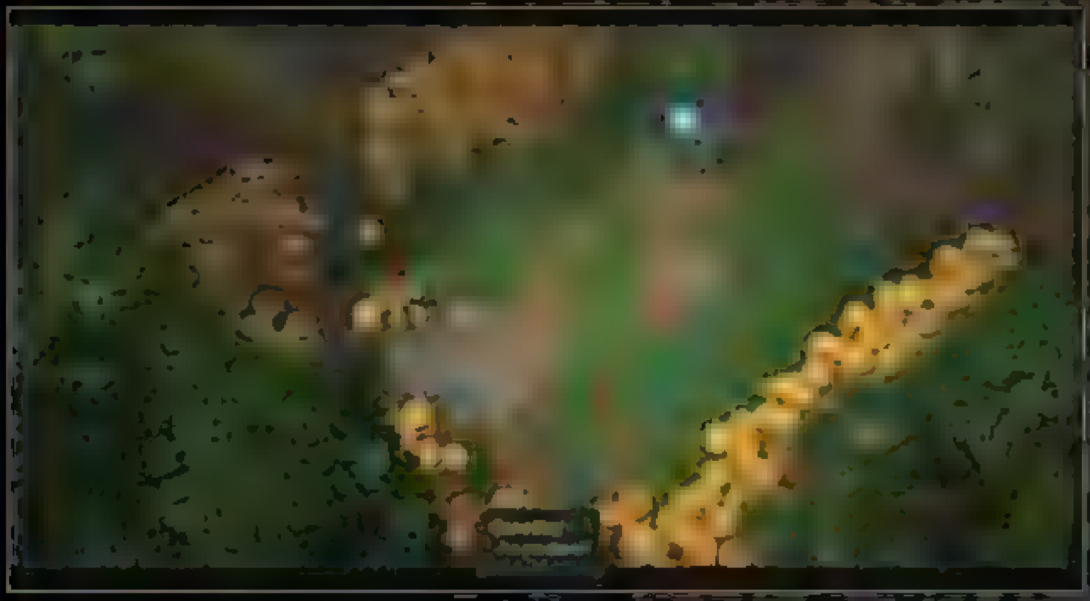
游戏剧情模式下共有九个章节，分为三个难度，本攻略以一周目"Banana"难度作为基础，每章节第一段为剧情部分。

序章

在遥远的故去，魔法师曾经创造过一个辉煌鼎盛的魔法时代，博学的他们研究魔法追求力量，强大的他们主导着整个世界的繁荣。虽然魔法师在他们的时代拥有绝对的统治力，但是在这种绝对的强势之下暗黑的种子也在魔法师内部之间悄悄蔓延开来。最终，魔法师之间爆发了战争，他们一次次的战死又一次次地使用魔法复生，慢慢的法师们的灵魂变

得堕落，魔法师的时代无可避免地走向了衰亡。没有了力量强大的法师们压制，人类的发展迅速进入了新的繁荣，他们为巫师的消亡而欢呼雀跃，因为那些可以轻易夺取他们性命的人终于不复存在。正当人类沉浸在欢乐的庆典之中时，大预言家Nostrir看到了未来的中土将会诞生一个可以使用所有魔法元素的最强巫师，而她也将为这个世界开启崭新的美好的纪元。但是在预言之子的成长道路上却会遇到很多隐藏在阴影中的势力的阻拦。此时，大魔法师（吸血鬼）Vlad找到了四位巫师来寻觅这个预言之子希望以此促进新纪元的到来。

序章关卡会为玩家带来游戏的各项教学，流程方面没有什么难度。本关在习得地元素后，回到关卡开头处上方场景有一个巨大的头骨，将之砸碎可以解锁奖杯。另外在使用地元素扔出巨石打开的门后，遇到哥布林的路口下方使用岩石魔法可以打开地图中一条隐藏的小路。在这里可以见到奶酪哥布林国王，将酷爱奶酪的哥布林击杀后，可以获得武器Cheese Slicer。之后在习得护盾魔法的部分，地图上方有一个小门里面可以找到游戏里第一个隐藏巫师。随后，在巫师幽灵处习得Push魔法后来到楼梯下让你学习近战的稻草人处，在这里需要按照提示击倒他两次，其中第二次需要将火焰元素附魔到武器上才可以将它击倒，之后会获得武器Training Sword和法杖Training Staff。



第一章

出发后的巫师来到了人类的城镇，而此时人类正在举办庆祝的节日，到处一派喜气洋洋。不过，虽然狂欢正在进行，灾难也同时临近，一批哥布林来到村庄展开了大肆破坏。

关卡开始处在那个顶着叹号跳来跳去的杂耍艺人前面的地图上方有一条隐藏的草丛小路，在这里可以触发和NPC的对话，同时在火堆旁获得近战武器Torch。同时与村口的这几个居民对话后即可获得奖杯。出了第一个村子的营地后，场景右边的两匹马杀掉后会第一次见到马语者，营地外道路边上的红白条纹帐篷处可以获得武器地Mallet。后面的路上会遇到欺凌村民的哥布林，战斗结束后进入章节第二部分。随后遇到正在“用餐”的Vald，玩家到来后他慌张的将没有吃完的“食物”扔进了草丛。之后他会指示继续前进，解决掉哥布林后两人需要在游戏第二章的水晶湾汇合。之后会遇到与弓箭手哥布林的战斗，解决后在人类的游乐园这里有一台摩天轮，对着发电机施放雷电元素就能使摩天轮重新启动，同时在此处获得法杖Jester Staff。走过元素护盾的教学后来到第三部分。这里游戏安排了一个自带BOSS血条的哥布林挡路，可惜他还是个哥布林。解决后走过小桥，对面的帐篷后面的女尸身边可以捡到武器Carpet Beater，此章节基本相当于教学关卡的实战部分，敌人全部为各类型哥布林，没有通关难点。

第二章

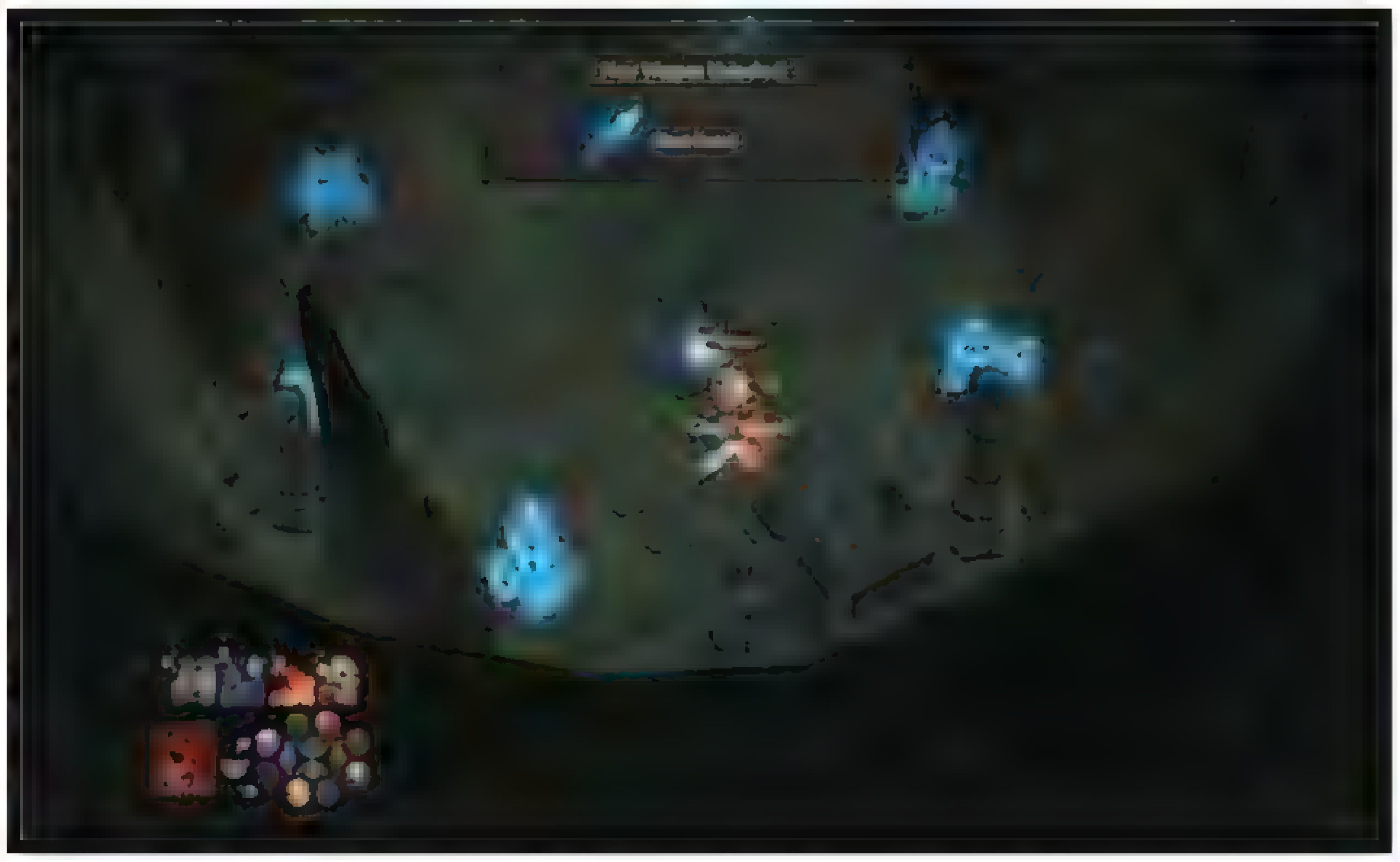
与Vlad汇合后他会告诉我们预言家Nostrir就住在水晶湾附近的岛屿中，此时我们需要前去拜访他并询问有关于预言之子的信息。在通过水井湾时我们发现哥布林和兽人已经组成了联军，而且他们也同样在寻找Nostrir，不过拥有预知能力的Nostrir早已躲得不知去向。

在章节开始遇到的螃蟹弱点属性是蒸汽元素，向前走遇到的第一个分岔路口选择向上，冻结海面后会遇到打喷嚏的老兵，之后向下走的哥布林与螃蟹混战的小岛下方石头旁可以找到回声海螺Vol.1，顺着海螺的位置将一路将海面冻结向下来会到一个小岛，打破这里鸟巢上面的气球可以解锁一个巫师配色。继续前进来到一处沉船残骸，在这里解决完敌人后右边的海面可以通过，宝箱内可以取得武器Backstabber。之后与喷火哥布林的战斗中使用火焰元素护盾自保，通过走位可以借助喷火哥布林的伤害加快战斗效率。之后熄灭场景中燃烧的帐篷，可以得到近战武器Wood Axe，随后进入第二节。一开始会遇到冰属性的隐藏巫师，后面第一次出现兽人，开启地元素护盾吸收物理伤害，战斗结束后可以在小桥下方找到回声海螺Vol.2。随后在被射死在墙上的尸体后向左走发现第一个John Frost。本节最后录音机部分的战斗尽量保证螃蟹与哥布林数量的对等，可以让他们之间互相消耗。优先解决兽人避免击倒后被敌人围攻，期间出现的炸弹哥布林需要第一时间解决。第三节遇见被哥布林围攻的人类后，保护她不死可以获得她赠送的近战武器Rune Sword。之后在有两个哥布林的小船后面平台的断桥上面的海洋走可以找到隐藏小岛。后面会遇到巨大甲壳蟹，虽然它的弱点是蒸汽，但由于敌人正面有甲壳保护，无法直接造成伤害。这里选择雷电加火焰的元素攻击就可以创造出巨大的输出。打完之后地图右边的大石头旁边可以看到回音海螺Vol.3。之后会遇到游戏中第一个正经的BOSS战，哥布林和兽人的组合不仅伤害高需要开大地元素护盾保命，而且BOSS攻击对玩家的干扰极大，技能不宜闪避。高难度下皮糙肉厚的兽人基本无视玩家的所有元素伤害，此时优先干掉哥布林，之后用地元素的投石可以对兽人造成较大伤害，投掷时机选择兽人跳跃攻击落地时即可。

第三章

原来预言家Nostrir已经搬家，无奈之下只好继续启程寻找。来到晶体洞穴我们终于找到了预言家，在向他了解预言之子的信息时，Nostrir却突然被水中的巨型螃蟹所杀，而我们也只能通过Nostrir最后留下的信息继续追找。

关头第一座石桥上方的蜡烛边可以找到日记Day.1，后面的平台上方会拿到近战武器Small Humongous Fungus，这里保留住武器到第八章可以获得相关奖杯。过桥之后的战斗中会遇到一波敌人，这个场景中有一些炸药桶和几个炸弹哥布林，合理使用造成引爆，可以对其他敌人造成伤害。打完之后在中央石柱下面找到日记Day.2和Day.6，石柱后面的箱子里有近战武器Hunk o' Meat。来到水车的机关后这里石门的外面



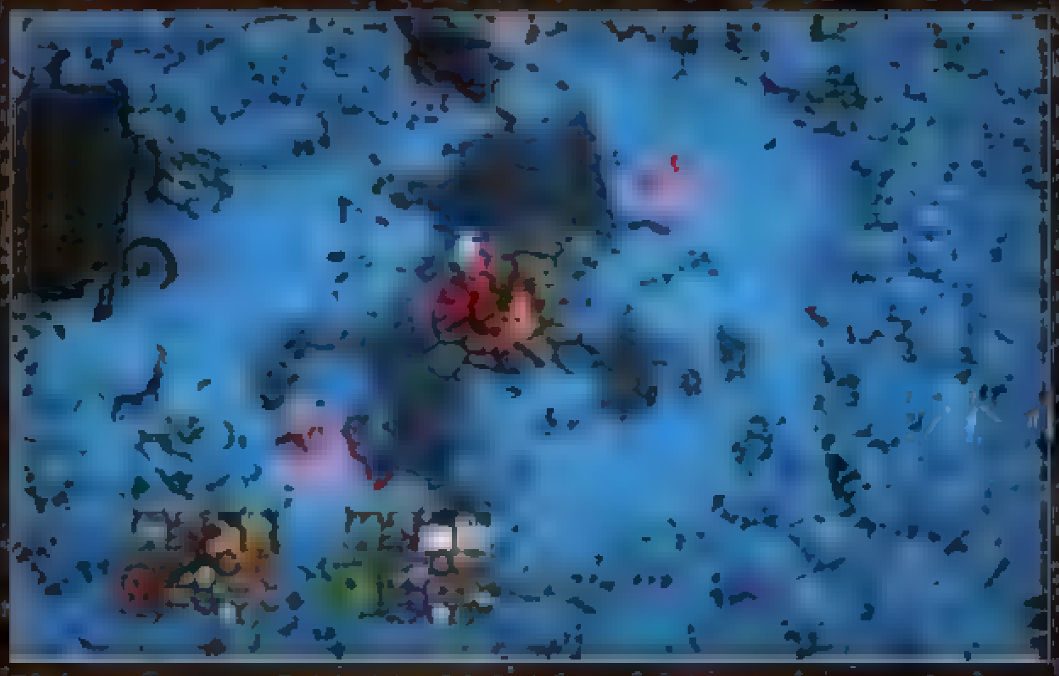
会出现一只砸地的小螃蟹，它会不断地从瀑布中吸引出其他的螃蟹。这里需要不停地将外面的螃蟹击杀，同时使用水元素推动水车，打开石门后通过本节。

第二节一开始会遭到毒虫和冰属性螃蟹的围攻，这里先解决掉毒虫后，给自己开一个寒霜元素护盾可以轻松解决剩余的冷冻螃蟹。向后来到很多蜡烛的窄路后，地图左侧有一排没有被点燃的蜡烛，使用火元素点燃蜡烛后发现隐藏道路，进去后按照左上左下右的顺序击打水晶开启机关，获得近战武器 Ghost Sword。过桥后来到一个洞穴前的岔路，桥边可以找到日记 Day.6 全篇。这里向上可以找到第一个黑暗祭坛，使用闪电和奥术激活后，会出现骷髅军团，对他们使用治疗元素可以打出弱点伤害。随后获得 Skull Staff。接下来走上小桥身后会追来一只巨大甲壳蟹，这里留下一个岩石盾做阻挡，先将面前的大波冷冻蟹用蒸汽元素清空，再回头用雷元素解决大螃蟹。接下来会遇到炸弹哥布林和大螃蟹的组合，这里用炸弹哥布林的爆炸效果即可解决掉大部分敌人。此处平台上会看到围墙外的传教士，旁边的小路绕过去后可以读取到一个石碑，之后获得近战武器 New Pry Tool。最后一节，开头在地上可以捡到日记 Day.10 解锁奖杯，最后的战斗出去更换一下法师长袍，借助 Feskar Robe 的水元素免疫能力在场景中的水池中解决掉大螃蟹即可。

第四章

根据 Nostrir 最后的信息我们来到了北欧神族的领地，来寻找诞生自神族的预言之子，但是这个神族却并不欢迎外来者。而一路上我们也招惹了不少暴脾气的妖族。最终还是由 Vlad 出面才获取了神族战士的信任。

第四章我们来到神族的地界，本关的妖族敌人弱点为奥术伤害，神族战士的弱点是蒸汽元素。开场场景中左边的洞穴应该是一个开发者的玩笑，后面第一场神树场景的战斗注意绕着树走位即可安全通过，这一节最后我们的菜园子里会找到近战武器 Yummy Carrot。第二节开头战斗后遇到一个向下的岔路口，这里有个谜题祭坛，这里最少需要两名玩家同时站在祭坛才会触发机关，之后使用对应魔法元素向水晶施放魔法就可以解开祭坛的谜题。之后获得法杖 Little Chemist。向前走会遇到妖族首领拦路，这里推荐用闪电和奥术加火焰的攻击在火堆处与敌人周旋，可以减速并持续攻击敌人弱点，当雷属性牛头人出现后，远距离使用奥术将他打爆



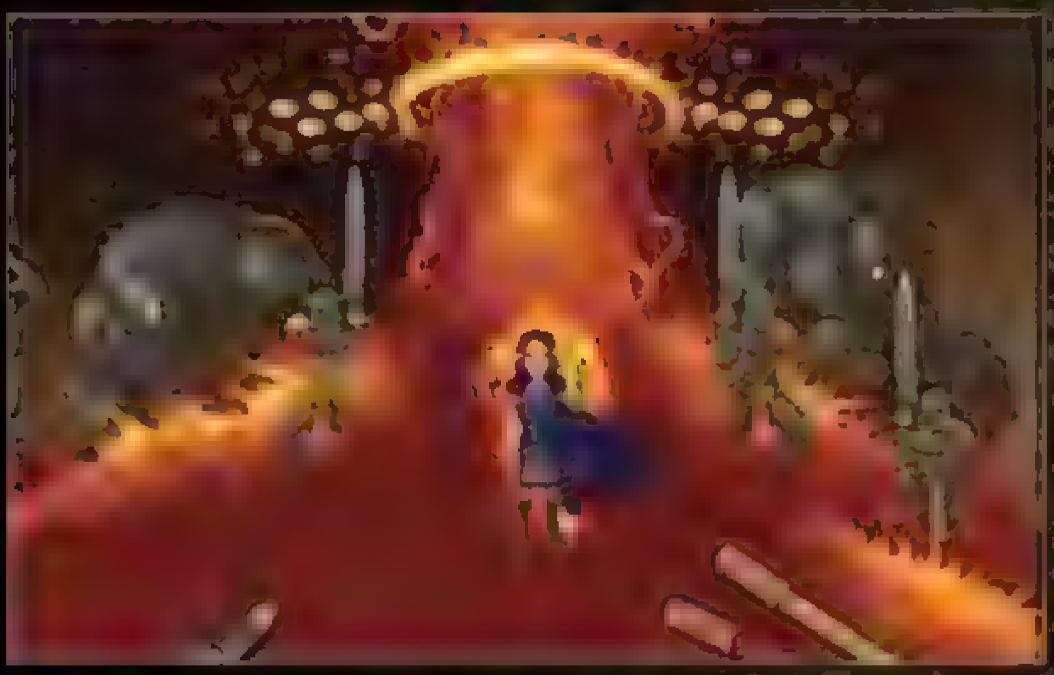
的范围伤害可以清屏。打完后地图上面的树桩群里可以获得法杖 Moon Staff。关底的窄桥战斗会出现两只冰属性的羊妖，使用奥术加火焰元素速杀，后面的巨大妖族拉开距离用奥术射死即可。第三部分开始会遇到冰墙中的 John Frost，前进后看到兽人大军从妖族领地经过，解决掉妖族敌人后，哥布林和兽人联军会从悬崖爬上来，由于阵营不同妖族和兽人也会战斗，这时候适时躲避，找机会用奥术引爆大型单位敌人清屏。随后上来的两个哥布林法师加战争巨魔组合，给自己一个寒霜护盾免疫哥布林法师的控制，找机会将兽人引爆同时炸死哥布林即可。最后的哥布林法师可以直接离开避免战斗。前面的黑暗祭坛用雷和火焰开启，出来的火焰妖族比较难缠，给自己一个火焰护盾后，可以持续用寒霜元素输出或者打出冰封状态后使用巨石打出伤害。最后阶段，来到神族领地的大桥前，正巧妖族随后追至，依然伺机引爆。之后桥的下方会陆续出现妖族击杀雷电属性牛头后，剩余两个牛头别杀。这时候上面出来两个神族战士和一个女巫。牛头会过去和他们交战，此时使用奥术引爆即可。

第五章

有了 Vlad 引荐后，神族战士告诉了我们 Elin 族长的所在，不过想要到达还需要穿过兽人大军的营地。见到 Elin 后正巧兽人的首领 Khan 也找到了这里，为了保护预言之子，巫师和兽人首领展开了较量。一番苦战击败 Khan，Elin 却翻脸不认账决定要杀死在她眼中毫无信誉的巫师，不过此时出现的预言之子 Lok 阻止她，并用魔法将巫师与哥布林首领一同封印起来。

兽人营地的敌人依旧可以在火堆处走位输出，后面使用迫击炮的兽人贴近之后他就不会再开火了，可以使用奥术的范围施法来击杀。如果距离较远，给自己开一个火元素护盾可以避免被火炮秒杀。兽人营地后面的木桥上方可以找到最后一个 John Frost 对话，达成后获得奖杯，同时此处还能获得近战武器 Goblet of Inebriation。过桥后的敌人用奥术快速引爆，对面的弓箭哥布林后面有个解谜祭坛。将岩石推落后岩壁上的黄色纸片是一个开发者的玩笑，前面的控制杆用石头元素蓄力开启即可进入解谜祭坛。进入后的五个火堆从右下方起画出五芒星阵即可，顺序是右下－左上－右上－左下－正上。之后开启法阵获得法杖 Duck Staff。后面的兽人营地会遇到战争巨兽和盾牌兽人与哥布林的组合，优先找到炸弹哥布林引爆。之后同样在火堆处走位持续输出即可。第二节，着火的马车处可以获得日记 Day.124。混战的神族和妖族直接用奥术引爆，前面会再次遇到战争巨魔，根据个人选择可以优先击破或者留着对巨魔对其他敌人造成伤害。清理完杂兵后场景上方可以遇到冰属性的隐藏巫师。之后阅读场景木桥前的告示牌，互动后会依次出现一个冰羊头一个雷牛头和一个妖族首领，由于三只妖族都是单独出现所以战斗没有难度。后面小河上方有一只小鹿属于特殊马匹，关卡最后的强制战斗再次换上 Feskar Robe 法袍免疫地图中水元素干扰就可以轻松通过。期间场景下方会出现神族战士支援，借助他们吸引敌人的时候，可以利用奥术在远处将敌人击破可以提高效率。同时因为地图中水元素会对敌人产生干扰，使用雷电元素也可以提高伤害。第三节，小节开始大门左边可以获得法杖 Toy Bjarv。兽人首领 Khan 的 BOSS 战中，只需要围着他转圈持续输出就可以活活屈死。场景中左侧的兽人军团如果觉得有能力可以直接击破获取奖杯，或者选择之后再度获取。

第六章



哥布林王告诉巫师，原来他所听到的 Nostrir 的预言并非坊间流传的那样。Lok 实际上只会用她的力量给世界带来灾厄和苦难，因为她的出生不仅伴随着无穷的魔力，当年巫师战争所遗留的负面能量也一同进入了她的身体，所以她能熟练地使用各种魔法之余却也并非是那个善良的救世主。并且预言中，Lok 最终将会操纵自己创造的机械兽人大军控制这个世界。了解真相的巫师被囚禁了一年才终于被 Vlad 所救，逃出封印后，巫师在 Vlad 的指引下决心阻止 Lok 的行为。

章节刚开始会第一次遇到 Sir Antburrow。后面出现的哥布林带着树丛的伪装没有防备很可能被秒杀，提前用火焰加奥术探路消灭。前面吊桥的机关，先用水使电源短路之后就可以打开，下方河水里可以获得近战武器 Every-Flavour Lollipop。前面的哥布林移动速度都比较慢远远地引爆就好，之后站着松鼠的石堆的场景右上方的大树烧毁后可以获得法杖 Olde Root。

第二节开始第二次遇到 Sir Antburrow 继续听故事。之后遇到精灵族人的追杀，同时地图中会出现人类战士阻拦。这里的敌人是不断刷新的只有不停前进才能过关，精灵的弱点是火焰人类战士则是雷电，对应弱点干掉敌人可以节省出打开路障的时间。第一道隔断后面的蓝色帐篷可以找到近战武器 Shived Steel Rod，追逐的最后会来到一个巨石阵，按照巨石上对应的魔法元素激活石阵即可通过。第三节开始处依旧会遇到 Sir Antburrow，向前走会遇到矮人枪手他们的弱点是寒霜元素。这一场战斗中依旧需要不段开启机关前进，精灵族战士还是会不断刷新，所以这里选择优先解决不会刷新的矮人。遇见第一个矮人枪手上方的的丛林有一条小路，在这里遇到最后一个 Sir Antburrow 对话后获得奖杯，并得到法杖 Panda Staff。后面关卡的机关使用雷电元素激活即可开启，第二个机关因为在小湖中，还是推荐 Feskar Robe 长袍来降低难度。通过后会遇到矮人法师，这里的法师会给自己上元素护盾，使用寒霜元素优先击破。场景中可以引爆的火药桶要积极利用。

第七章

此时在 Lok 的活动下，精灵、矮人和人类与神族已经结成了阵营，想去组织 Lok 就要面对这些势力的阻止。来到 Alliance 的巫师最终也要面对这里领主的战斗。

关卡开始时的地雷需要小心，后面石桥处的矮人枪手小队用桥上的炸药桶速杀。走到喷泉遗迹遇到两个矮人法师，这里多利用地图中的爆炸物输出，通过走位将法师的伤害用杂兵抵消。战斗完成后用火把点燃大炮开路过关。第二节有一个黑暗祭坛，使用治疗和闪电元素开启。开启火元素护盾后，使用寒霜和生命元素攻击巨魔。但高难度下巨魔回血过快，建议二周目击破，战胜后获得近战武器 Hel Axe。接下来遇到 Kebab 的车子被哥布林袭击，保护车子不受伤害即可获得奖杯，达成保护后会得到近战武器 Meat Carver。后面的水库开始出现冰霜女精灵，弱点是火焰。从水坝过去后遇到的神族盔甲战士依旧用蒸汽攻击，最终 BOSS 战面对 Alliance 领主，女皇掌握抽取魔法元素的远古魔法，对她直接使用光束类魔法，自身的元素会被弹出导致无法使用。两个 BOSS 的组合魔法伤害较高还是需要通过走位来用敌人的杂兵抵挡伤害，战斗中听完所有 Alliance 国王的台词后他会向你发动攻击，此时获得奖杯。之后得到两位领主的法杖 Elven Queen Staff 和 Dwarven Staff

第八章

此时的 Lok 修复了原本的巫师城堡，并以此为据点展开了自己的计划，巫师也一路追寻而至此地。

关卡中开始出现 Lok 的人造小机器，使用闪电属性攻击，用奥术可以秒杀。关卡开始处神族和机器人的组合比较恶心，可以开雷元素护盾后用雷击术优先解决神族同时回血保命，之后慢慢击杀机器人即可。后面遭到大量机器人夹杂精灵和矮人的战斗，思路是最后解决机器人，因为机器人的伤害不高虽然烦人但是威胁不大。还可以借助它的范围伤害清场，期间同样可以借助雷元素护盾回血。关底遇到神族女巫，她的攻击可以用地图右上角的石头抵挡，在这里和敌人周旋用雷电持续输出清理完杂兵后击杀老巫婆即可。战斗结束后湖水边有一条小路下去后在麦田里找到近战武器 Stale Cinnamon Bun。麦田最里面的小马杀死后后获得奖杯。接下来的一节遇到蘑菇农民，如果从第三关带来的武器还在的话，对话后即可获得奖杯。后面的战斗中会遇到火焰元素飞刀，伤害不高但是极其麻烦，可以用奥术优先解决。之后的飞刀图腾柱提前积蓄一个地元素巨石打碎。这时候往上走小木屋边上有一条小路，遇到最后一个隐藏巫师。接下来钉子路障边上的尸体边可以获得近战武器 Bounquet of Flowers。后面矮人巫师加枪手和精灵女巫的战斗，可在道路上方留下亡灵军团，他们会将上方的精灵法师解决，下面的矮人法师提前准备好寒霜元素奥义轻松解决。第三节会遭遇的大波人类居民的围攻，他们血很厚且没有元素弱点，不过都是以近战输出。这个场景中从码头处将海面冻结后，敌人就会卡在码头而不会登陆到冰面。这时候来个奥术集中引爆就好，可以得到近战武器 Chinsword。打完后河水下面还有一个玩笑可以搜集。后面场景中会开始下雨，需要开一个水元素护盾来保命，怕麻烦的依旧可以换一身法袍。最后的暗黑祭坛使用火焰和闪电元素开启，通过后所有祭坛达成，获得近战武器 Otherworldly Staff。

终章

终于来到了Lok的面前，巫师在Vlad的提点下获得了战斗的胜利。Lok被Vlad封印了起来，此时巫师自认为替世界带来了和平，可实际上当初哥布林所说的故事是基于哥布林的立场而言。Lok的确如Nostrir的预言那样会为人类带来美好的生活，而那些看似危险的人造兽人其实也只是Lok创造出来为大家服务的工具。但是这些美好的未来都无法实现了，因为Vlad就是那个不希望人类获得幸福的影子，而我们的巫师仍旧不知道自己其实为世界的和平帮了一个天大的倒忙。

关卡开始时在桥边的瀑布可以找到法杖Nerco Staff，将随后场景中的稻草人击倒会获得法杖Founder's Staff。第二节游戏会进入神族城堡，发现一个精灵，他将巫师引诱进了一个监狱之中。这时候只要灵活利用地形中的障碍走位输出即可，最后的魔法机关开启远古魔法Disruptor走过去就可以通过。之后会遇到矮人和神族的组合敌人，利用地形使用奥术引爆后，两个神族战士出现的门内是一个开发者的玩笑。来到厨房，这里会出现一个神族女巫，配合女厨师的菜刀伤害可观。提前召唤两个雷击术将敌人引来完后可以获得近战武器Frying Pan。

第二节开始矮人和神族战士的战斗要提前做好准备用蒸汽奥术击破，之后遇到的三个神族女巫如果陷入围攻会非常难办，这里同样推荐前期做好元素准备。走廊的左边可以捡到一把近战武器Vanir Sword，后面的会议厅有一个金色的围栏，瞬移进去后可以获得一个开发者的玩笑。解决战斗后来到神族雕像的机关。向对应元素属性的提示点施法可以移动石像，按照地上的痕迹就可以将大门开启。后面有Eiln的BOSS战，这里不用管地图上的神族战士，记住她的位置直接击杀，同时获得奖杯。之后见到Vlad后他会给告诉巫师Lok的能力，接下来就是最终BOSS战。Lok驱动她人造兽人对巫师发动攻击，期间还会放一些杂兵作骚扰。用奥术可以迅速消磨Orc的血量，击昏后Lok会使用魔法将其重启，这个时候开启远古魔法将Lok的元素球弹出，在踢出塔楼送到Vlad手里即可。人造兽人Orc共有四个阶段，四种状态分别会有其攻击特点，配合Lok的干扰攻击比较麻烦。四个阶段分别可以用，奥术、奥术、火焰和奥术解决。

试炼模式

试炼模式分为特定的敌人组合轮战和限时BOSS挑战两种类型，为玩家在剧情模式之外添加了新的游戏内容，同时对应奖杯和游戏内不少搜集要素，这里的附上详细试炼内容供各位读者借鉴。

欢乐节日试炼

次序	敌人类型
1	近战哥布林
2	近战哥布林、弓箭哥布林
3	火把哥布林、弓箭哥布林
4	近战哥布林、弓箭哥布林
5	近战哥布林、弓箭哥布林
6	近战哥布林、火把哥布林、弓箭哥布林

试炼心得：游戏中的第一个试炼，试炼难度不高，使用奥术来集中引爆可以快速消灭。如果担心被哥布林近身造成麻烦可以提前使用亡灵军团召唤以起到延误敌人的作用，另外如果记不得敌人的出现位置也可以用亡灵军团探路。

Mojito BOSS时间试炼

试炼心得：Mojito的BOSS试炼要求在40秒内击破BOSS二人组，高难度下角色死亡会增加计时时间。试炼中的BOSS战基本上要抱着不怕死的心态硬拼，开始时的兽人会对玩家进行一次直线冲撞，这时候兽人不会使用恶心的跳跃攻击，站桩使用奥术输出直至击杀，为了提高伤害进入关卡前可以更换附加奥术元素加成的法杖。击破兽人大概需要10秒左右的时间，剩余的哥布林法师单独解决没有难度。

晶体洞穴试炼

次序	敌人类型
1	右上角出现螃蟹
2	弓箭哥布林、螃蟹、毒虫
3	火焰喷射哥布林、寒霜喷射哥布林、近战哥布林、弓箭哥布林、木盾哥布林
4	炸弹哥布林、法师哥布林、兽人、寒霜喷射哥布林
5	巫师哥布林、近战哥布林、弓箭哥布林、兽人、螃蟹、毒虫
6	巨大甲壳蟹、炸弹哥布林、巫师哥布林

试炼心得：试炼的场所中央有两块空洞，这里可以用作和敌人周旋，因为本关中大部分敌人使用魔法攻击，被寒霜哥布林喷到基本上在劫难逃，所以一定要利用地形来自保。绕地形时要时刻注意兽人冲击造成的击飞效果不要被撞到平台之下，最后的甲壳蟹使用雷击术可以轻松解决。

雪原高地试炼

次序	敌人类型
1	近战哥布林、弓箭哥布林、火把哥布林
2	羊头、寒霜喷射哥布林、火焰喷射哥布林、弓箭哥布林、火把哥布林
3	妖族首领、牛头妖族、羊头妖族
4	巫师哥布林、炸弹哥布林、兽人
5	Mojito BOSS 二人组、炸弹哥布林、羊头妖族
6	战争巨魔、附电牛头妖族、羊头妖族

试炼心得：本关的第二波敌人是一个难点，羊头使用跳跃攻击时近身速度极快，两种属性喷射哥布林更是会带来冰火两重天的酸爽体验。面对这波敌人的攻击时，一定要优先解决从左侧山体跳下的羊头妖族避免纠缠，剩余的哥布林只要合理使用元素护盾威胁就会大减。第三波的妖族首领的土系魔法可以合理利用来拉开与敌人的距离自保，第五波的二人组可以利用炸弹哥布林来消耗，最后的巨魔注意闪避就可以轻松解决。

Khan BOSS 时间试炼

试炼心得：本次试炼要求30秒内击破兽人Khan，试炼中仍旧选择奥术元素强化的法杖强化伤害。BOSS的攻击判定比较宽松，近身时BOSS只会使用大棒进行物理攻击，这是紧贴BOSS可以从手臂下绕至身后躲过攻击，之后使用奥术元素攻击每次可以打出1500点左右的伤害，输出时力求稳妥避免被击飞浪费时间，30秒内轻松过关。

森林的额外试炼

次序	敌人类型
1	螃蟹、弓箭哥布林、炸弹哥布林、近战哥布林
2	兽人炮手 治疗炸弹哥布林、人类战士
3	矮人枪手、全盔甲兽人、人类战士
4	矮人法师、精灵女巫、哥布林法师、毒虫
5	兽人炮手、巫师哥布林、寒霜精灵战士
6	战争巨魔、寒冰精灵战士

试炼心得：试炼中的精灵战士需要特别小心，附带寒霜属性的攻击可以直接造成大量的魔法伤害，并且带有减速效果，战斗中优先使用火焰将他们解决。第四波的法师可以召唤亡灵军团来吸收大部分魔法伤害，同时可以起到对法师的延误，此时尽快解决掉湖边的毒虫后再击杀巫师即可。

Alliance BOSS 时间试炼

试炼心得：30秒击败BOSS的试炼是所有试炼中最为麻烦的一项，ALLIANCE的两个领主非常难缠，没有什么特别理想的方法可以轻松通过，兼顾生存和输出使得这一关单人通过压力较大。由于精灵女巫拥有远古魔法所以对她使用魔法元素的时候务必小心魔法元素被弹出。提前使用雷击术的雨水效果加寒霜元素将矮人领主冰封后可以获得较为充裕的时间解决精灵女巫，如果觉得操作不来可以考虑直接和精灵女巫硬拼来试试运气。如果能快速解决，后面的矮人领主相对比较轻松。

Veiditorp 试炼

次序	敌人类型
1	人类居民、螃蟹
2	巨大甲壳蟹、弓箭哥布林、寒霜喷射哥布林
3	闪电机器人、矮人枪手、精灵战士、人族战士
4	神族战士、人类居民
5	矮人法师、精灵女巫、闪电机器人
6	神族战士、人类居民、人族战士、精灵战士、火焰飞刀

试炼心得：本关场景分为两个阶段，第一阶段三波敌人的战斗发生在小湖边。和剧情模式中一样，敌人不会下到结冰的湖面，这里可以利用地形将皮糙肉厚的人类居民和甲壳蟹打败。第二波会从下方湖面出现寒霜喷射哥布林，这里小心不要被近身就好。第三波由于多了矮人枪手和机器人的远程骚扰湖面不再绝对安全，这里解决掉精灵后建议尽快上岸解决矮人枪手。后面三波敌人的战斗会更换到第二场景，这是地图左上方的火堆可以尽量利用。神族战士的弱点是蒸汽元素，同时蒸汽对人类居民的伤害也比较可观，可以配合雷击术混合使用。第五波的法师依旧可以使用亡灵军团延误，就可以轻松解决。

Lok BOSS 时间试炼

试炼心得：此试炼的要求是在三分钟内将Lok击倒，这个BOSS战由于要求比较麻烦，而且对于弹出的魔法元素的控制也比较困难，这里建议多人进行游戏可以更好的提升效率来将魔法球踢出塔楼。单人通过的技巧则需要一定的能力。当第一次将Orc击倒后，将Lok的魔法球踢出塔楼后，Lok第二次唤醒兽人还是需要一定的时间，此时抓紧开启魔法继续弹出魔法球。如果可以顺利抓住每一次Lok施法唤醒机器兽人的时机，就能避免兽人被唤醒所产生的干扰，同时会大大提升试炼进度。同时，将机械兽人击倒的位置也尽量选择在大厅的中间位置，方便弹出元素球之后绕开Lok，另外元素球弹出的瞬间尽量不要移动避免造成元素球的失控。

挑战模式

挑战模式是游戏中的第三个游戏模式，通过次模式同样会解锁相应的收集要素。此模式的难度区分除了对敌人能力的更改外，还会限制魔法技能甚至是魔法元素的使用。根据难度的不同，初期可以使用的魔法技能也有会差别，玩家需要通过击杀敌人赚取分数解锁相应的魔法技能。这个模式的前四关为20波敌人的生存挑战，后面三关是时间挑战，游戏中没有什么取巧的方法只能靠实力通过，尤其是挑战模式的第一关最后的三个火焰战争巨魔，互相补血简直是赖皮。如果是人多的话还可以吸引开各个击破，但是如果单人游戏就只能碰碰运气看看能不能提前在路口击杀一个来降低难度。不过除却第一关之外剩余的挑战模式到没有太困难的部分，千万不要被这个假象所吓到。另外游戏中有两个挑战模式是不对应隐藏要素的，而且奖杯也只要求通过五个挑战关卡即可，这里玩家可以根据自身情况进行取舍。

奖杯说明

由于提倡合作游戏的乐趣，游戏中大部分奖杯都是在合作中才能取得，用毅力来刷奖杯要求即可获得大部分游戏奖杯。同时游戏中对应试炼模式的奖杯只需要通过即可，并非必须达成挑战条件，如此一来难度降低相应不少。只有挑战模式的奖杯比较尴尬，单人高难度通关基本不存在可能，身边没有三两个好友想白这款游戏只能依赖网战碰运气，而由于本作目前尚未在港服发行，所以国内玩家线上联机也比较随缘，目前游戏白金难度极高。游戏中除了Heart Hoarder这个奖杯之外，剩余所有剧情关卡内有特殊挑战要求的奖杯在觉得有取得难度的情况下可以在自定义模式下使用作弊道具获得。

名称	奖杯类型	说明
You Are The Special	白	取得所有奖杯
Respect Your Elders	铜	找到所有隐藏巫师并与之对话
Burying the Past	铜	杀死所有隐藏巫师
Humble Beginnings	铜	造成共计一百万点伤害
Serious Damage!	铜	造成共计五百万点伤害
Terrible Terrible Damage!	银	造成共计两千万点伤害
Nurse	铜	治疗共计十万点血量
Doctor	铜	治疗共计五十万点血量
Miracle Worker	银	治疗共计两百万点血量
I Meant To Do That	铜	杀死自己一百次
Did I Do That?	铜	杀死队友一百次
Just Another Wizard Day	铜	角色死亡次数达到一百次
Ress plz...	铜	使用苏生术复活队友共计一百次
We Have Normality	铜	游戏剧情模式普通难度通关
Between a Rock and a Hard Place	银	游戏剧情模式困难难度通关
The Safe Word is "Bananas"!	银	游戏剧情模式“Banana”难度通关
Wizard's Diploma	铜	挑战模式下完成五次普通难度挑战
Professor's Diploma	银	挑战模式下完成五次困难难度挑战
Sage's Diploma	银	挑战模式下完成五次“Banana”难度挑战
Trial by Fire	铜	试炼模式下完成所有普通难度的关卡
Trial by Fire+Lightning	银	试炼模式下完成所有困难难度的关卡
Trial by Fire+Lightning+Death	银	试炼模式下完成所有“Banana”难度的关卡
Oh, My Bad	银	杀死队友共计一千次
arlock	铜	杀死敌人共计一千名
Archmage	银	杀死敌人共计一万名
RESS PLZ!	银	使用苏生术复活队友共计一千次
Trying to Get "Trial and Error"?	银	杀死自己共计一千次
Trial and Error	铜	角色死亡次数达到一千次
That Escalated Quickly	铜	激活并通过一个黑暗祭坛的试炼
Even Dead Gods Can Die	铜	激活并通过所有黑暗祭坛的试炼
The Circles of Life	铜	倾听所有 Sir Antburrow's 的故事
Focus Saver	铜	剧情模式第五章中不使用任何魔法通过游戏
Focus Spender	金	剧情模式第三章中不使用任何魔法元素通过游戏
Summer is Fleeting	铜	搜集所有与 John Frost 进行的对话
Don't Touch My Food!	银	剧情模式第七章中保护矮人 Kebab 的车子不受任何伤害
Game Development is Hard	铜	找到所有游戏开发者的玩笑
It's "Football" not "Soccer"	铜	剧情模式最终 BOSS 战中，所有的魔法元素球都借助身子碰出去而不使用水元素魔法或者 Push 魔法技能推出塔楼
Bring Your Orcs to Work Day	铜	剧情模式第五章中 BOSS 战击败 Khan 的同时将地图左边的兽人战士全部杀死。
STRIKE! Oh, Wrong Game...	铜	不停与游戏中的 NPC 对话中断游戏流程的推进
Into the Caves of Insanity	铜	找到并阅读所有剧情模式第三章中的日记片段
The King's Speech	铜	剧情模式第七章中 BOSS 战时听完所有 King 的台词。
Pet Sematary	铜	将剧情模式序章中游戏开始部分的头骨砸碎
Horse Whisperer	铜	找到并杀死所有游戏中的特殊马匹
No Collateral Damage	银	剧情模式终章中第二节的 BOSS 战击败 Elin，但不杀死场景中其他敌人
Heart Hoarder	铜	剧情模式终章中第一节 Vanirhall 里面所有火把熄灭后出现的心形道具全部搜集
Shank Master	金	剧情模式终章中第一节只用近战攻击通过监狱部分
Shroom We Will Be Together	铜	将剧情模式第三章中获得的蘑菇武器带到第八章痴迷蘑菇的村民面前

白金路线

有此类型游戏经验的玩家推荐直接选择“Banana”进行游戏剧情模式，一周目即可获得大部分自定义道具。二周目从第三章起选择自定义模式快速通关解锁奖杯。自定义游戏道具中，选择Wizard Health的无限血量选项和Wizard Movement Speed的移动速度加成再携带上对应关卡敌人的魔法元素伤害加成道具就可以轻松地解锁大部分挑战奖杯奖杯。另外Heart Hoarder的搜集中一定不要忘记城堡的门前还有一个比较不起眼的火把一定不要忘记。剩余的奖杯在网战或者找些好友来刷数据就好了。

攻略透解 GUIDE THROUGH

以色彩缤纷的墨水来战斗的创意 TPS 新作《油彩军团》在 5 月底终于正式开战了。尽管游戏初期的内容不算多，需要等待半年的持续更新来补充完善，但是从缺货情况到社群热烈参与的气氛来看，本作的人气在发售后可谓急剧上升。除了两种形态转换的独特玩法之外，多样化的武器组合带来的战术变化也是本作吸引人的重要因素。本期攻略将带来系统和游戏模式解说，以及武器用法等心得介绍。同时也敬请期待游戏后续的 DLC。

文 初心者　美编 NINA

油彩军团　Nintendo　动作射击

Wii U　Splatoon　F…

系统解说

基本操作

A键	确认
B键	返回
X键	跳跃（长按会跳得更高）
Y键	视角复位（按住可保持视角，左右平移）
按住ZL键	变身乌贼潜水
R键	使用副武器
ZR键	使用主武器（按住连射/蓄力/涂抹）
按下右摇杆	启动特殊武器（画面提示ZR/R按键使用特殊武器）
左摇杆	移动
右摇杆	水平视角
倾斜GamePad	上下倾斜控制发射角度，左右微调准心
十字键↑	发出Come On信号提示队友援助
十字键↓	发出Nice信号鼓励队友
十字键	英雄模式下切换炸弹类型
START键	打开装备界面

快速上手提示

比起传统的射击类游戏，本作以体感来瞄准的操作方式需要花点时间去适应，但在上手之后，相信你也能体会到这种操作方式的妙处。使用体感瞄准的好处就在于，你可以一边快速移动，一边上下喷射然后连按 X 键加速攀爬上墙，又或者把副武器丢到高处 / 低处，接着快速回到原来的视角进行其他行动。这一类的操控只使用右摇杆的话是难以想象的，面对使用体感的玩家，也很可能会被对方快速的瞄准所压制。快速上手的窍门是先找到一个舒适的握持角度，然后按下 Y 键设定体感的初始视角，以右摇杆大幅度控制水平视角，体感则是负责全方位的瞄准和大幅度的仰视 / 俯视，再以 Y 键迅速回到角色正面视角。水平和垂直方向分开控制的话就能顺利操控，而不会感到别扭了。如果确实无法接受，那么也可以在设置里面关闭体感，以右摇杆瞄准。此外，设置里面也可以拉动滑块调节右摇杆和体感旋转视角的灵敏度。

© 2015 Nintendo

形态切换

在通常的人形态下使用武器，按住 ZL 键变成乌贼形态，潜入己方颜色的区域快速游动，是本作的核心要素之一。乌贼形态下移动速度快，潜行一段距离后跳得更远，可以游过铁栅栏等障碍物、游到墙壁上躲藏和攀爬到高处进行偷袭，甚至连电线杆之类的地方都可以进入。在单机模式中还有以乌贼形态在水管中高跳等特殊动作。两种形态下各自的能力可以通过服装能力来专门强化。

只要不在对方颜色上，都可以变身为乌贼，在短暂等待后以超级跳跃飞到队友或者起点（间歇泉）的位置。在落脚点会有标记显示。使用超级跳跃时要注意向下观察落脚点的情况，看附近是否有敌人，是自己的颜色就可以准备潜行，否则就要准备好走位。当有人要飞到自己身边时，屏幕下方会有箭头显示。身为队友，这时也要尽量确保其落地后的安全。

关于墨水

《油彩军团》围绕着墨水这个要素延伸出了许多特色。墨水不仅相当于子弹，还可以用来防守，而且还是最基本的地盘争夺战模式下的得分手段。踩在对方颜色的墨水上会被粘住难以行走，同时逐渐扣血，但只要跳到自己的颜色中就会恢复。所以遇到不同的颜色时，对方只能选择使用武器或者离开现场，而自己看到不同颜色时，也应该提高警惕和采取行动，减少被偷袭的机会。

角色背后都有一个墨水罐，显示了当前可以使用的墨水量。罐里的墨水会慢慢地自动补充。当墨水罐顶端的灯亮起来的时候，就代表墨水量达到了副武器的用量要求。以乌贼形态潜行时，补充的速度会更快。有效的喷涂面积会逐渐填充特殊武器的计量槽，而复活时会扣掉 1/3。墨水用光的时候就会变得非常被动而成为活靶子，因此要尽快熟悉交替地使用武器喷涂墨水和跳进去回复的循环。此外，对隐藏在墨水中的敌人攻击依然有效，盲打命中时会有闷响提示敌人存在，可以多加留意。

GamePad功能

除了瞄准之外，GamePad 最重要的作用还是地图功能。比如：

·实时显示双方占有的场地面积，以及我方队友。

·当沾上对方墨水，比如踩到和被射到时，会在小地图上暴露行踪。

·点按小地图上的乌贼状箭头，或者队友头像图标和右下角的出生点图标，使用超级跳跃。

·在英雄模式中小地图会显示敌人的位置。在关卡平台，按住传送点显示关卡编号，松开即可跳到关卡入口。

·点按小地图上的信号发射装置图标，使用超级跳跃。

·真格比赛中，小地图显示了需要争夺的真格区域。

在 GamePad 上还可以快速进入广场的商店、对战大厅、单机模式的章鱼谷和战斗道场。此外还能随时更换装备（A），查看地图（B），确认装备和服装能力（C）、地图情报（D），更改形象和操作等设置（E）。

广场设施

1. 对战大厅（进入时联网）

2. 章鱼谷

3. 战斗道场

4. 商店街：购买武器 / 头饰 / 服装 / 鞋子，每日更新，需要联网和等级解锁。商店街旁边有街机可以玩小游戏。

5.Miiverse 的文字和涂鸦投稿箱以及裁判猫（橙色时有小提示）。祭典前一周会在左边新增投票告示板，投稿箱增加祭典主题选项。

6. 海胆采购：在 4 级后开放。跟广场上的其他玩家对话，选择最多 3 个装备依次采购，每天进货一个之后即可向海胆购买，需要联网。海胆采购的商品不一定跟原版一致，但玩家等级越高成功率就越高，下单时的追加能力也越容易继承下来。注意采购的对象稀有度越高，价格自然也会越贵。因此要考虑清楚可以负担的价格和需要的装备再下单。不过采购价格普遍都很贵，在满级钱多了再买也不迟。

采购品质	说明
商店货	跟商店贩卖的一样
B级品	最多继承1个相同的追加能力
A级品	最多继承2个相同的追加能力
极上品	继承所有追加能力

7.amiibo：可以进入英雄模式的挑战关卡。关卡构造没有变化，但是武器会改变，或者是增加挑战条件。通关获得 amiibo 特殊装备和解锁小游戏。

服装能力

所有的服装都会带有基本能力和追加能力，用来弥补武器套装的短板，提升作战性能。其中基本能力是固定的，一开始就会显示出来，部分效果只属于头饰、衣服或者鞋子的基本能力之中。而根据装备的稀有度（星级），会附带 1 到 3 种随机的追加能力。在积累一定的经验值之后，追加能力才会解锁。装备的稀有度越高，解锁每一个追加能力所需要的经验值就越高。身上所有装备的经验值可以同时累积。因为后期武器很贵而且并非全部都实用，建议找到顺手的几把武器之后就先把商店的服装都买了。而在等级达到 20 级之后，还可以找海胆给服装打孔，增加或者更改追加能力。打孔需要 30000 金钱，或者以祭典中获取的海螺来代替。

要注意的是，相同的基本能力会产生效果递减而不是单纯的成倍叠加，使整体加成打折扣，而追加的能力则是比基本能力要弱，3 个追加能力相当于 1 个基本能力的效果。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	攻击力提升	主/副/特殊武器全部的攻击力提升	全部
	防御力提升	承受的所有攻击伤害减少	全部
	墨水效率提升(主)	主武器的消费墨水量减少	全部
	墨水效率提升(副)	副武器的消费墨水量减少	全部
	墨水回复力提升	乌贼潜伏时墨水罐的回复速度提升	全部
	人形移动速度提升	人形状态的移动速度提升	全部
	乌贼冲刺速度提升	乌贼冲刺时的移动速度提升	全部
	特殊武器增加量提升	特殊武器计量槽的增加量提升	全部
	特殊武器时间延长	有时间制限的特殊武器武器的持续时间变长	全部
	复活时间缩短	玩家被干掉时复活的时间变短	全部
	特殊武器减少量下降	玩家被干掉时特殊武器计量槽的减少量变少	全部

TIPS | 多留意屏幕上方的战况，出现危机标志时不妨等待其他队友协助。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	超级跳跃时间缩短	超级跳跃的时间变短	全部
	炸弹投掷距离提升	炸弹、位置感应器和毒液球的投掷距离提升	全部
	开局冲刺	对战开始后30秒内人形状态和乌贼冲刺时的速度大幅提升	头饰
	最终迸发	对战终止前30秒内墨水效率和墨水回复速度大幅提升	头饰
	逆境强化	己方队伍的人数比对方队伍人数少时特殊武器计量槽逐渐增加	头饰
	回归	玩家被干掉复活后短时间内，一部分的能力大幅提升	头饰
	标记抵御	对方的位置感应器等暴露位置的攻击之效果时间变短	衣服
	乌贼忍者	在地面使用乌贼冲刺时不会溅起墨水，但移动速度稍微下降	衣服
	怨恨	玩家被干掉时，将干掉玩家的对手的位置暴露给所有队友	衣服
	初始雷达	在开始地点时，将对方玩家的位置显示在小地图上	衣服
	炸弹探测	将对方的陷阱和视界之外的炸弹暴露出来	鞋子
	安全靴	踩到对方墨水时的伤害和减速效果变少	鞋子
	隐形跳跃	超级跳跃的落脚点标志消失，但跳跃的时间稍微变长	鞋子

服装品牌

服装的品牌决定了追加能力出现的概率，所以想要刷追加能力的话就要向海胆专门采购某些品牌的装备来升级了。

英文名	日文名	500%	50%
Squidforce	バトロイカ	攻击力提升	墨水效率提升(主)
Zink	アイロニック	超级跳跃时间缩短	复活时间缩短
Krak-On	クラーゲス	乌贼冲刺速度提升	防御力提升
Rockenberg	ロッケンベルク	人形移动速度提升	乌贼冲刺速度提升
Zekko	エゾッコ	特殊武器减少量下降	特殊武器增加量提升
Forge	フォーリマ	特殊武器时间延长	墨水效率提升(副)
Firefin	ホッコリー	墨水效率提升(副)	墨水回复力提升
Skalop	ホタックス	复活时间缩短	特殊武器减少量下降
Splash Mob	ジモン	墨水效率提升(主)	人形移动速度提升
Inkline	シグレニ	防御力提升	攻击力提升
Tentatek	アロメ	墨水回复力提升	超级跳跃时间缩短
Takoroka	ヤコ	特殊武器增加量提升	特殊武器时间延长

武器特性解析

武器分为主武器、副武器和特殊武器。这三种武器以套装形式在武器店购入，无法单独选择副武器和特殊武器。在提升等级和通关单机英雄模式后都会解锁一些新的武器套装，但很大一部分套装的主武器性能都是完全一致的。

虽然官方将主武器分为了三大类，但实际用起来相当于四种。根据套装的不同，就算是性能完全一样的主武器，在对战中能够发挥的作用也会有相当大的差异，所以在不同的地图和比赛规则之下，武器套装会有明显的优劣势之分。而针对套装的性能和每个人的习惯，我们还需要借助服装的能力来扬长避短。

距离是选择武器时必须考虑和把握好的重要参数，可以在武器界面进入试射区感受一下武器的射程性能再去实战。下文按照射程从近到远排列。在目标进入射程时，准心会有十字叉和一圈的颜色变化，而在射程外时则是灰色的圆圈。在准心之外，还会有一个框，表示了可能溅射的范围。当跳跃时溅射范围会变大。

主武器

喷枪

[illegible]

[illegible]

入手条件：初期 / 英雄模式 BOSS1，等级 2

溅射范围大、连射速度快、消耗量小，既有溅射炸弹的震慑力，又有有效脱离危机和协助队友的防护罩，使得新叶枪成为所有新手都能够快速掌握的初级武器。建议配合特殊武器增强能力，提高存活力。

升级后的红叶枪将炸弹改为了毒药瓶，防护罩改为了索敌的感应器，在保持机动性的前提下，对玩家的辅助和追击的意识有更高的要求，但总的伤害力低了很多，显然也更适合团队合作。

[illegible]

入手条件：英雄模式 BOSS3，等级 7/ 英雄模式 BOSS3，等级 13

俗称银喷子和金喷子，跟原型“模型喷枪”一样有着超高的喷射性能，连射力几乎压倒一切。溅射范围之大随便都能涂到高分。虽然每一发攻击力最低，但近身偷袭起来让人措手不及，非常恐怖。弱点是中长距离，难以正面对峙，尤其是威力和射程都更强的加仑系列。MG 倾向于攻击和走位，追踪炸弹和超级射炮都弥补了射程，方便进退。RG 倾向于喷涂和防守，利用陷阱防守高地或者用龙卷风逆转都相当好使。

[illegible]

入手条件：等级 2/ 等级 4

最基本的喷枪之一，四平八稳的性能使得这把枪没有什么长短处，但副武器和特殊武器都倾向于进攻。一开始想要稳妥升级的话选择这把就没错了。

● **英雄喷枪复制品**

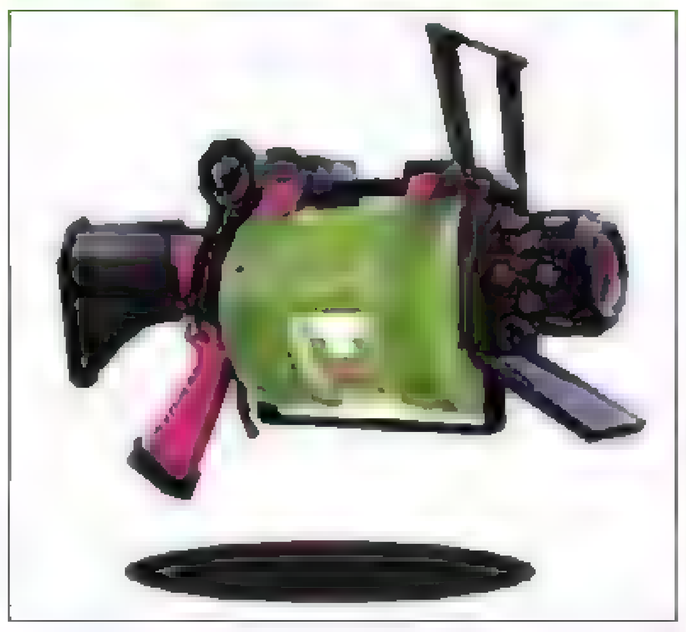
入手条件：乌贼 amiibo 击破 BOSS5，等级 3

同上面的溅射枪性能一致，完全就是一把复制品。

TIPS 时刻保证脚下有足够的涂色面积可以撤退，陷入劣势时提前进行超级跳跃。

[illegible]

入手条件：等级 5/ 等级 11



有着喷枪里面第二强的单发攻击力和中等水平的射程，然而连射速度让人捉急。无论是原版还是改版，在攻击性方面都相当出色。其中原版防御强，改版追击强。鉴于消耗墨水量也较为可观，推荐对于瞄准和距离有足够把握才去使用。

[illegible]

入手条件：等级 10/ 等级 20

射程和攻击增强版的溅射枪，但消耗量和连射速度都是弱点。用惯了溅射枪却想要更高的攻击性能，就可以换成这把武器。改版后则是偏重辅助。

96加仑

入手条件：等级 12

比起 .53 加仑的溅射更加稳定，射程也更远，而每一发消耗的墨水变多，相应地威力就更强。因此对瞄准精度的要求也更高了。将洒水器安置在移动的物件或者高处可以保证一定的喷涂效率，而使用超级感应器之后墨水还会全部恢复。用这套武器要经常补充墨水，所以能力方面可以注意着重弥补。

[illegible]

入手条件：等级 16

单发攻击力在喷枪里面倒数第二，连射不差，但是射程第二，甚至比射程最短的蓄力枪稍强。依靠感应器索敌，再用炸弹逼出敌人，利用射程优势来打。近战必然劣势，看到快要被逼近了，就在脚下丢炸弹吓他吧。如果队伍里面有溅射护盾协助，不妨借用它来实施中距离打击。可以重点对特殊武器进行能力增强。

[illegible]

入手条件：等级 8/ 等级 15

高压喷枪精度高，可以利用溅射护盾来加强自己的距离优势准确打击。80 的射程简直就是喷枪中的狙击枪，用来反制站在高位来不及蓄力的狙击手最适合不过。但是消耗方面也不低，而且要注意拉开距离积攒特殊武器，以龙卷风扰乱对手。改版后没有了护盾，空有射程，显得比较鸡肋，争地盘的能力变弱了，但在队友后方丢水球协助和用大王乌贼突破就变成了主要任务。总的来说因为攻击力短板，需要依赖队友配合，在地盘争夺比赛中是局限性比较大的套装。

N-ZAP85

入手条件：等级 5

以 1985 年 NES（即日本地区以外的 FC）的光枪外设为原型设计的武器。性能上跟新叶枪类似，能够快速连射，溅射率略小，射程提高，但消费量也更大，因此喷涂能力不及新叶枪系列。另一方面又融合了它们的副武器和特殊武器中攻击性强的部分，更适合借助炸弹和索敌来抢人头。推荐选择提高墨水效率的能力。

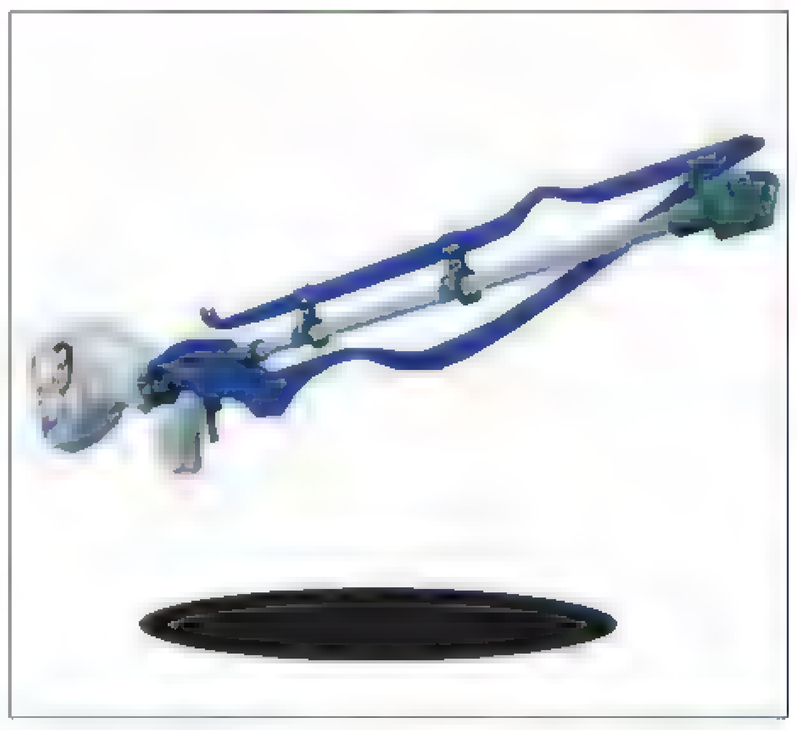
蓄力枪

[illegible]

小型蓄力枪α/小型蓄力枪β

入手条件：等级 6/ 等级 11，英雄模式 BOSS4

将压缩罐小型化制成的蓄力枪。比普通的蓄力枪有着更快速的蓄力性能，而攻击威力不减，适合入门。但是射程毕竟比较短，尤其是遇上高压喷枪基本就得跑，而碰到其他蓄力枪就需要发挥自身蓄力迅速的优势了。无论是原版的 α 还是改版的 β 都有各自的攻防手段，前者偏向辅助，后者偏向单独行动，而相对于其他蓄力枪，两者都更需要频繁的走位。



蓄力枪/蓄力枪改

入手条件：等级 3/ 等级 4，英雄模式 BOSS2

比起主武器本身，基本的蓄力枪能否用好副武器才是决定是否拖后腿的关键。因为要是没有了墨水和炸弹的阻挡，大多数人还是可以在蓄力枪口下逃之夭夭的。原版蓄力枪的用法在上文已经说过。如果对溅射炸弹不满意，可以使用改版后的蓄力枪。改版的洒水器增加了涂地效率，而扩音器也要粗暴简单许多。

●英雄蓄力枪复制品

入手条件：乌贼女孩 amiibo 击破 BOSS5，等级 3

TIPS 在演播室拉近镜头，可以看到盐辛姐妹朝镜头招手。

[illegible]

入手条件：等级 13/ 等级 17，英雄模式 BOSS2

除了增加了瞄准镜，跟基本的蓄力枪没有太大区别。在蓄力接近最大时会自动开启瞄准镜，射程小幅度提升，但是视野的缩小导致身边的威胁变大。因此瞄准镜蓄力枪非常有必要远离激战区，在更为安全的位置使用，而且开镜的步骤也给铺路带来了不便。推荐给钟爱防守高地，追求一发入魂的狙击手使用。

[illegible]

入手条件：等级 18

消耗量极大的蓄力枪，基本上一发就去了 1/3 罐的墨水，因此射程也是所有武器中最长的。而即便没有完全蓄力，这把枪也有不错的攻击力，配合即时伤害的水球炸弹，近中距离的紧急情况也能够解决。抢到狙击点，发动特殊武器索敌之后提前拦截，依靠性能一流的远距离狙击，辅以 3 颗水球压制，甚至完全可以单凭一把 3K 就守住某些地图的中场。推荐强化墨水效率和特殊武器。不过对付别的蓄力枪时，却容易输在蓄力时间太长而威力略逊一筹这点上。

爆破枪

[illegible]

[illegible]

入手条件：等级 9/ 等级 17

原版的副武器是毒液瓶，虽然可以牵制，但热风枪本身消耗大而且不够灵活，万一没扔准的话就比较鸡肋了，推荐有队友协助时再选原版。而改版的感应器作用范围大些，用来索敌配合热风枪，可以轻松炸掉潜水的对手。危机关头还能开罩子硬拼。另外，由于射程在目前所有枪里面垫底，使用热风枪的时候必须足够阴险地埋伏和风骚地走位。

[illegible]

入手条件：等级 14/ 等级 19

高速爆破枪的射程和连射性能几乎是热风枪的两倍，但爆破力只有一半。虽说如此，比起喷枪系列，高速爆破枪的射程也就只能胜过金银喷枪和新叶枪了。在距离和威慑力都有些半桶水的情况下，这把枪的连射性能显然更适合在地盘争夺里面使用，而先手必胜依旧是这把爆破枪基本的理念。

滚刷

[illegible]

[illegible]

入手条件：等级 3/ 等级 7

铺地板的时候消耗较大，主武器效率提升几乎是必备的能力。基本的滚筒可以依靠吸盘炸弹来探路，在默默铺路的同时找准目标开扩声器。改版之后的滚筒更是专注于援助，因为它是目前惟一能够使用信号塔的套装。在保持中场战斗力不断的同时，还可以变身突袭前线。不过也要注意在冲刺之后以甩墨应对，以免遭反攻。

●**英雄滚筒复制品**

入手条件：乌贼小子 amiibo 击破 BOSS5，等级 3

[illegible]

入手条件：等级 15/ 等级 20，英雄模式 BOSS5

起手速度和涂地速度都比普通的滚筒明显慢了许多，但极其强力的中距离甩墨攻击足以拍死一大片，适合用在真格比赛。需要注意的是不能再像普通滚筒那样冲进敌阵和离得太近，而是要争取高位泼墨导致对方团灭。在泼墨时消耗量剧增，推荐把能力用在增加墨水量上。原版发电机注重走位防守，改版后则是偏向于主动进攻。

[illegible]

入手条件：等级 8

连按扳机甩出扇形的范围攻击，由于没有准心，攻击力也不足，其实并不适合用来单挑。笔刷的长处在于涂地时的行进速度相当于潜水行进的速度，能够迅捷地制造出通道。此外，笔刷的连射还可以比滚筒更快地涂墙壁。因此选择笔刷的话就要以副武器和协助队伍为主，而不是用笔刷直接跟对方正面对抗。

TIPS 广场的墙壁上也有玩家的涂鸦，拉近镜头观察也可以点赞。

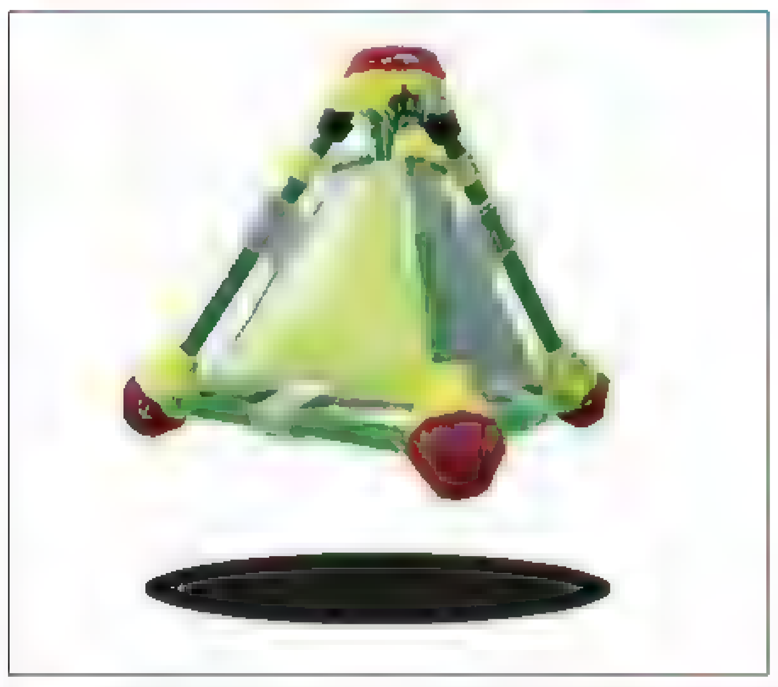
副武器&特殊武器

套装里面有什么副武器和特殊武器，往往就决定了这个武器套装更适合哪种比赛模式，而玩法也会随着副武器和特殊武器的选择产生很大变化。换言之，如果你能记住每个主武器搭配的是什么副武器和特殊武器，那么对阵的时候就可以更有警惕性。

带有提示线的投掷类副武器通过长按 R 键可以集中瞄准，也可以通过潜水并松开 R 键来取消投掷动作。按下右摇杆再使用的特殊武器则是无法取消，根据类型有可能会使用到 ZR/R 键或者 GamePad 来释放。计量槽满了之后要掌握好使用的时机。过早使用会导致浪费，而在紧急关头不用，又很可能会被干掉而错失了一次机会（比如索敌），复活时还会损耗掉 1/3 的计量槽。

下面提供的数据为基本参数，可以通过服装能力来改善。

溅射炸弹



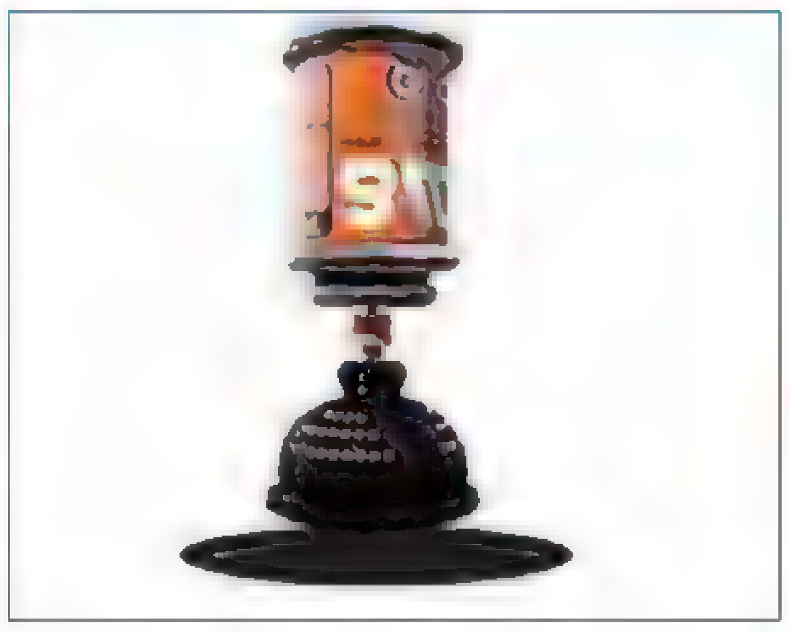
消耗量：70%

抛出的炸弹会滚动和反弹，需要注意投掷的位置。碰到地面后在很短时间内就会爆炸，因此往天上抛则会爆得稍慢一些。主要用在震慑高处、远处和潜水埋伏的敌人，逼迫其走位，或者紧急逃脱时对着地面往脚下放置，陷害对手。

吸盘炸弹

消耗量：70%

威力与溅射炸弹一致，但引爆速度略慢。可以吸附在地面、墙壁，甚至是铁网通道的底面等高处，因此往自己头上或者侧面丢会不容易被察觉。



水球炸弹

消耗量：25%

威力只有其他炸弹的 1/3，但优点在于消耗少、触碰后直接爆炸，可以快速补充实现连投。主要用于确保脚下安全和协助队友，尤其可以用来弥补蓄力枪中近距离攻击力的不足。

追踪炸弹

消耗量：80%

按住 R 键能够锁定目标精确打击，释放后炸弹直行一段距离才会开始转向目标进行追踪，威力与溅射炸弹一致。利用炸弹的痕迹可以快速拉近（拉开）距离或者牵制对方的进攻，但墨水消耗量过大是硬伤。被追踪的话只要潜水就可以躲开锁定。

位置感应器

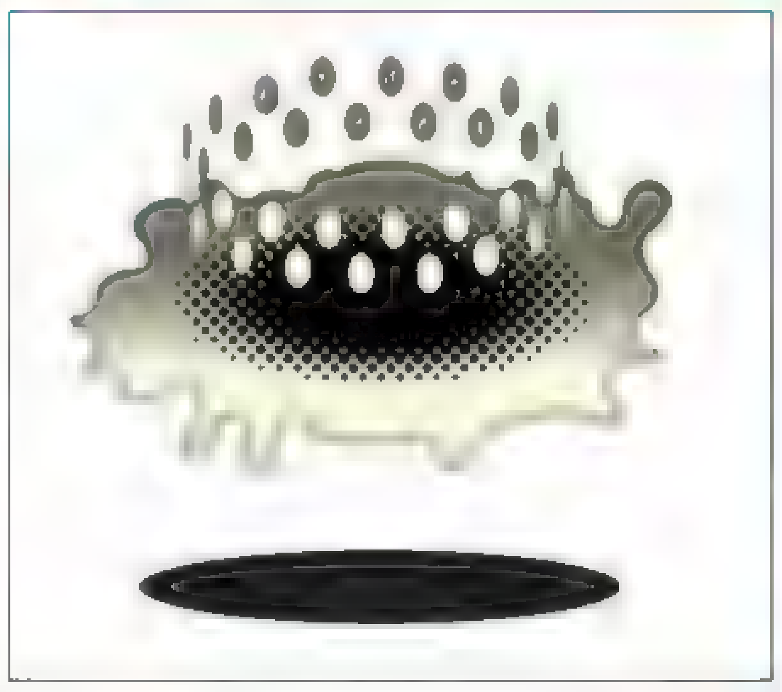
消耗量：40%

偏向于辅助，探知感应器落点附近的所有敌人会以连线和标记显示出来，全队成员都可以看到。效果持续约 10 秒。

爆炸陷阱

消耗量：60%

在脚下设置延时 10 秒左右的炸弹陷阱（最多 1 个），但在对方靠近时或者被涂上其颜色时就会发出短暂的警报声然后爆炸。防守高处必争之地，或者是逃跑、进攻前都可以多加利用。不妨也用在狭窄位置或者针对移动比较放肆的滚刷来设置。



洒水器

消耗量：80%

从设置的地方喷洒环形墨水，只要不被攻击就可以一直喷洒。新设置的洒水器会将旧的直接破坏掉，因此只能存在一个。最好是避开角落，扔到高处以及隐蔽的位置而不是大家都看得见的地面。

跳跃信号塔

消耗量：90%

每人最多同时设置 3 个信号塔，只有队友可以点按 GamePad 跳跃到其位置，但战场的所有玩家都可以看到信号塔图标。跳跃后信号塔就会报废，攻击信号塔可以将其破坏。建议尽量多地设置在背对敌阵的阴暗处和关键位置，而队友也要经常留意地图，看是否有人在偷偷放信号塔。

溅射护盾

消耗量：60%

往前方丢出喷洒墨水的帘幕，阻挡对方的射击，以便我方进攻。每次只能使用一个。无论是防守还是进攻都很好用的副武器。护盾中间有标记显示残余墨水量（持续约 6 秒），而且比起容易损坏的洒水器，它可以承受较多次攻击，但护盾无法从低处往高处扔。对付护盾可以使用炸弹来驱赶。真格比赛中如果有一个护盾，那么防守将会顺利很多。

TIPS | 玩家的涂鸦还会显示在对战地图的广告版和墙壁上。

毒液球

消耗量：50%

爆炸范围比位置感应器要略小。被毒液球丢中的目标能力会大幅降低，比如移动速度减慢。只能等一段时间效果自行消除。中招的目标会以特效显示出来，某种程度上也有位置感应器的作用，因此也比较偏向辅助。

超级射炮

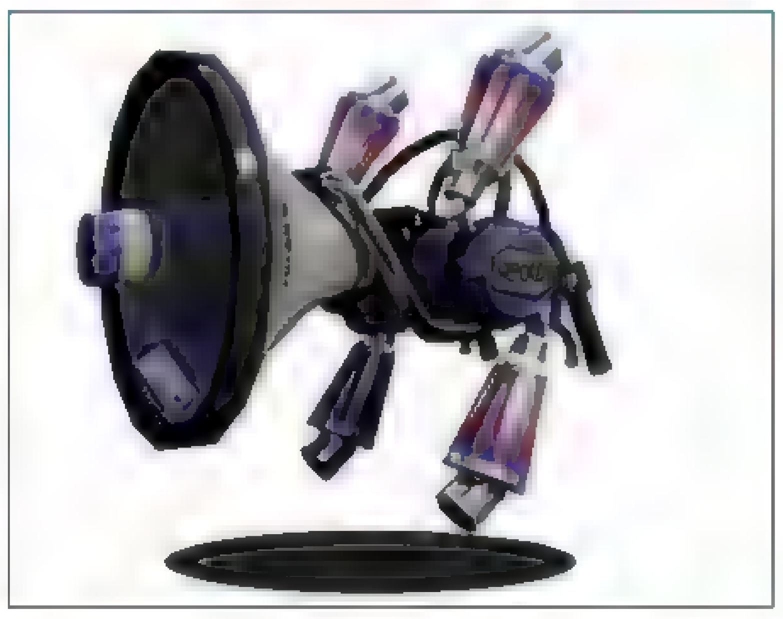
持续时间：6 秒

发射柱状的墨水，用来对付高处的狙击手、狭长通道和墙壁附近的敌人非常强力，但攻击时移动速度大幅降低，需要注意找到好的位置再发动。当对方使用时，可以潜水到墙壁中躲避。

扩音器镭射

持续时间：4 秒

发射直线的音波，攻击圆柱状范围内的敌人。通过走位跳跃即可躲避。音波会穿越所有障碍物，生效时碰到就即死。最好是在敌人集中且看不见自己的地方使用，阻止其集中进攻。



龙卷风

持续时间：10 秒

以在 GamePad 点击的位置为目标发射火箭，从中心逐渐散开龙卷风墨水。火箭落地前会有音效提示，及时游开躲避。由于启动后无法移动，极其容易受到偷袭，必要时可以先跳回起点，看清楚对方墨水判断好敌人位置再使用。在地盘争夺不妨留待最后一刻用来逆转，而真格区域则是可以快速占领。

防护罩

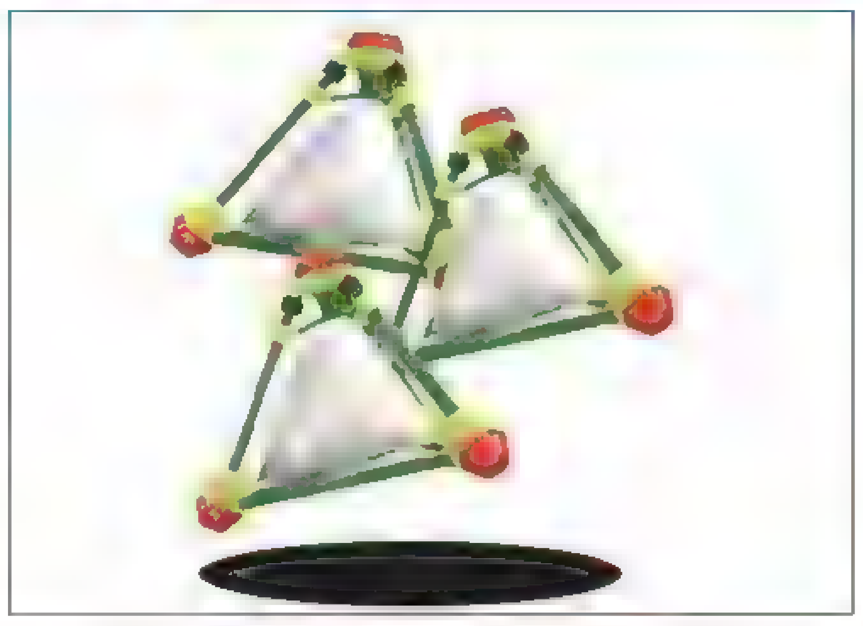
持续时间：5 秒

张开抵御一切攻击的防护罩，当触碰到队友时可以把防护罩分给队友。注意防护罩状态下受到高速射击会被推后，有可能导致自己超出射程甚至掉下水。

炸弹冲击

持续时间：6 秒

短时间内投掷各种大量的炸弹而无需消耗墨水。虽说可以随意丢炸弹，但也要注意丢到重要的位置以免过于集中而浪费掉。



大王乌贼

持续时间：6 秒

变身成为巨大的乌贼，无视对方的颜色，在移动时进行涂抹，按跳跃键进行回旋攻击，一击必杀，还能爬墙。用来突破防线效果拔群，但是要注意距离，等靠近了再释放。

超级感应器

持续时间：12 秒

短暂时间后对所有对手的位置进行探测并显示给队友。通过连线或者 GamePad 判断其所在位置。注意在敌方都团灭或者已经有队友在使用的时候就不要浪费了。对于蓄力枪和射程较远的武器来说非常有用。通过服装能力，可以防止被探测到。

本地模式

英雄模式

在裁判猫右边的下水道进入章鱼谷，即英雄模式。此模式下在每一个平台会有数个带编号的关卡，收集关底的电鲶即可通过。但我们需要寻找隐藏的热水壶入口，靠近会听到背景音乐，喷涂后显示入口并进入。悉数完成后开启中央带有章鱼标志的 BOSS 关。挑战 BOSS 之后获得武器套装的设计图，获得比如威力强劲的银喷枪和金喷枪以及很好用的狙击套装，建议尽早完成。

关卡中有两种圆圈，一种是传送点（间歇泉），另一种则是检查点。有时需要寻找钥匙开启传送点，打章鱼或者木箱都可能会出现。打破木箱还会出现各种道具，文件箱里面是护甲，可以抵消一次致命攻击。罐头则是特殊武器。如果这两种都保留到通关，会得到奖励鱼子。英雄模式之中无法选择武器，但可以对射速、容量和炸弹进行升级。升级需要消费收集到的鱼子。推荐先把射速和容量升高。升级新炸弹后，按十字键切换炸弹种类。章鱼会被炸弹吸引注意力，潜水也能令其丢失目标。

TIPS 通关单机模式之后再次进入章鱼谷，就能重温职员表，听听盐辛姐妹的歌声。

界面说明

1. 剩余尝试次数。到达检查点可以恢复一条命。

2. 开启BOSS关卡入口还需要收集的电鲶数量。即还需要通过的小关卡。

3. 所持鱼子数量。中途退出关卡会清零当前关卡部分的鱼子。

4. 关卡编号。有黄灯的表示已经通关，有卷轴的表示已经收集到秘密档案。

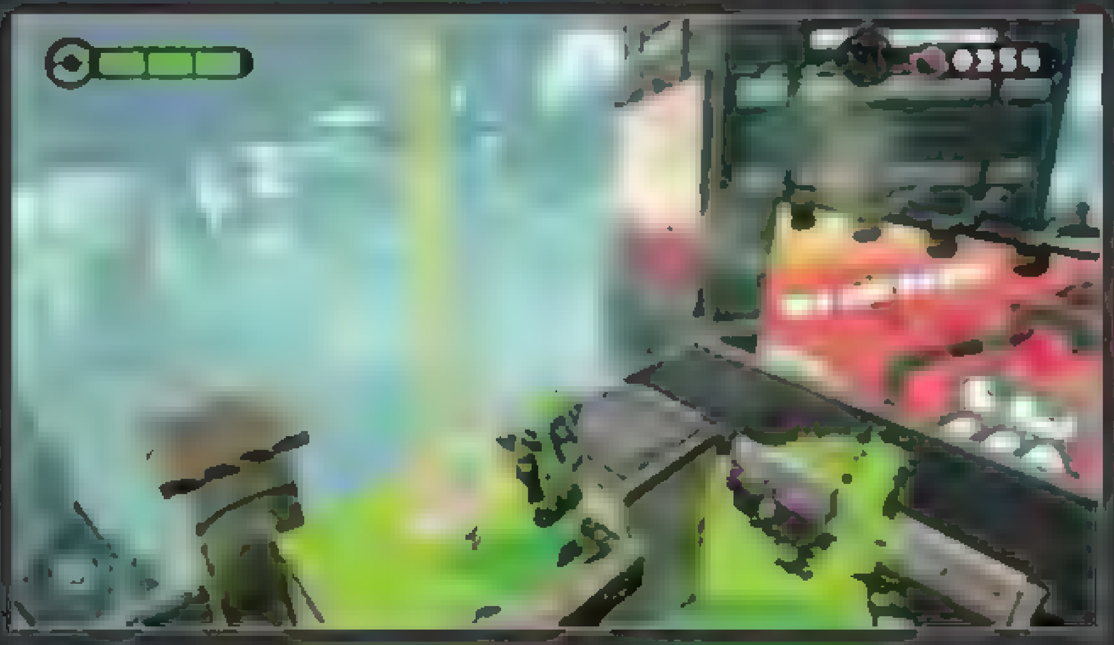
5. 本关的主要新敌人和机关。

6. 可切换的炸弹。

▶所有关卡入口的位置。最终BOSS的UFO在绕圈飞行，要在左下角高处的平台传送过去。

秘密档案全收集

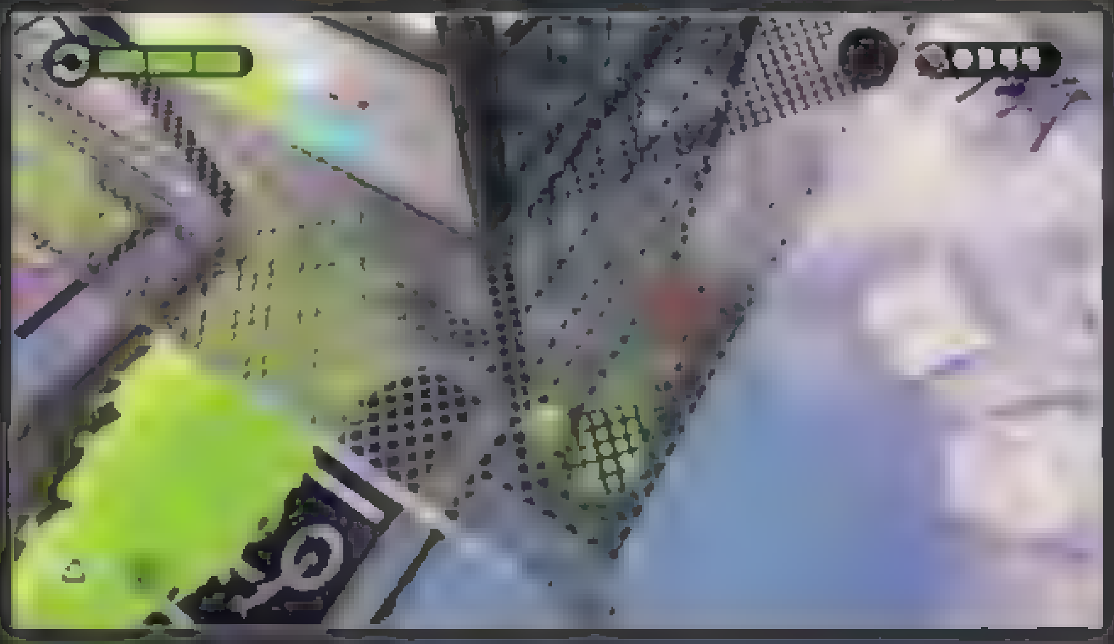
秘密档案隐藏在一些贴有蓝色标签的橙色箱子里，收集后会开启暗示乌贼军团和章鱼军团世界观的27份设定资料，对应了27个普通关卡。比较隐蔽的秘密档案位置会在下面配图说明。注意在拿到之后还要安全通过下一个检查点和通关才算收集成功。另外在BOSS关卡胜出之后掉落的秘密档案则是设计图，带到武器店可以解锁新的武器套装，这些设计图不算进秘密档案的27个编号里面。



01 在3根柱子的平台上，最高的那根柱子上面。用滚筒的话会上不去。

研究者解说：大鲶自古就作为能源被重用。ハイカラ市的电力供应，就是来自于100岁的大电鲶。

——从江户时代起，大鲶在日本民间传说里是引起地震的怪物。ハイカラ既隐藏了“イカ”，即乌贼一词，同时也表示崇洋媚外、西洋风，是在明治时代后期产生的日语词汇。



02 遇到洗墙壁的机器虫子之后，在上面的铁网往下看到箱子，变乌贼下去。

研究者解说：“我们章鱼军团的世界在地底下。洞穴之间用热水壶的‘传送装置’连接起来畅通无阻哦。”

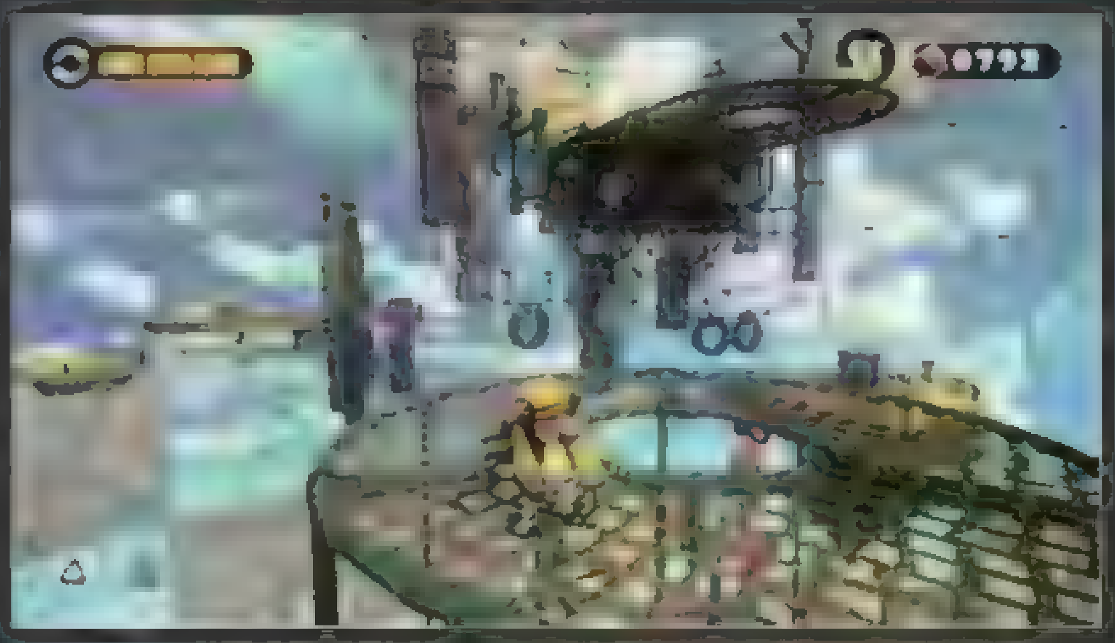
“欸，我们住的地方原来是这样子的啊！”

——这是章鱼老人在给小孩子们讲课的情景。

03 在第六个检查点前方右边的柱子上的木箱里。从左边的柱子上方跳过去。

研究者解说：这似乎是章鱼军团乘坐的机械，但是里面什么都没有。到底是怎么运作的呢？不过，只要想实现的话，也没什么大不了的。

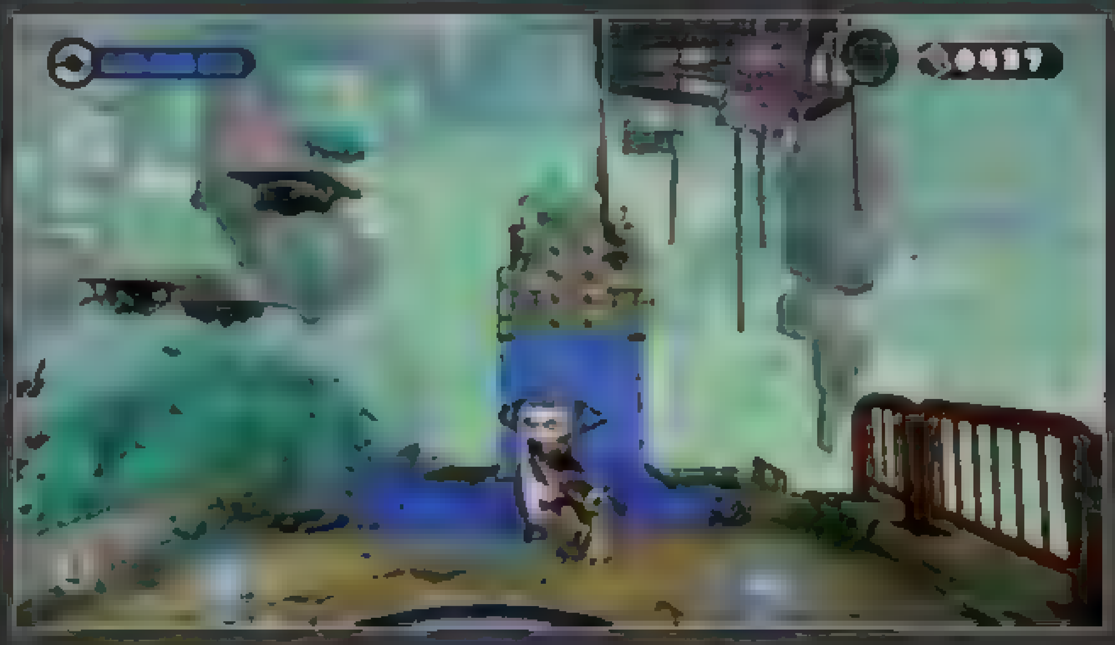
——对章鱼气垫船炮台的研究图纸。但似乎也没有在认真研究。



04 在最终检查点的最高处章鱼气垫船炮台下面的木箱里。

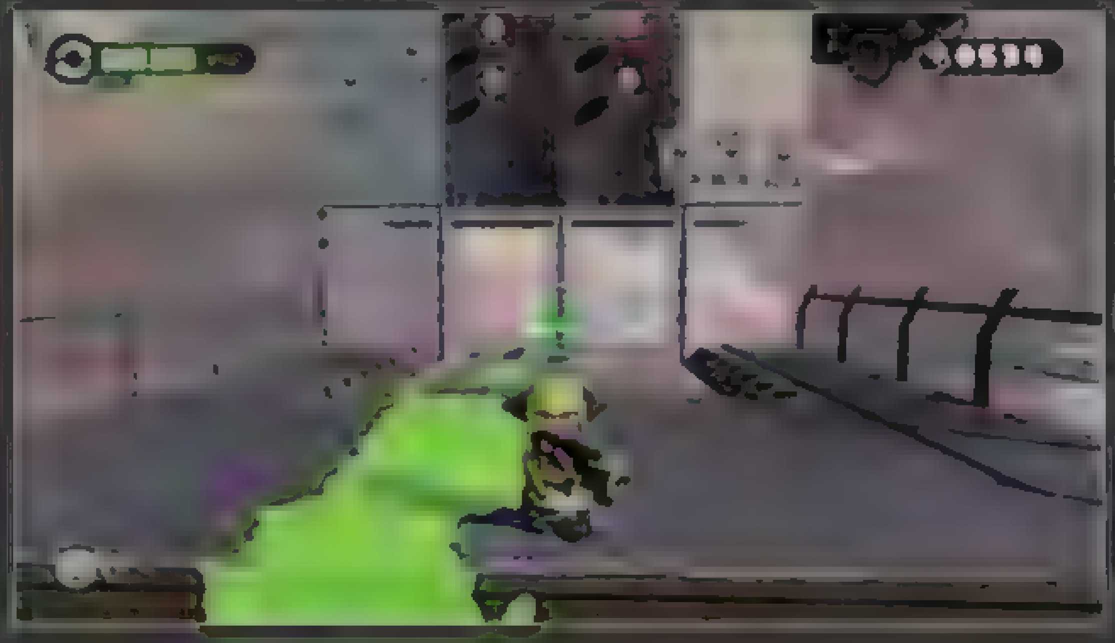
研究者解说：在大约2000年前的地质层中发现的图画，记载了最古老的地盘争夺战。看来从那时候开始，就已经确立了4对4的基本规则。

TIPS 参加祭典必须穿上临时的服装，结束后会被回收。



05 先让章鱼喷墨水把海绵缩小，变成乌贼下去拿到。

研究者解说：“恐怖！乌贼的生态”“乌贼的脚：一跳150cm”“乌贼骨骼：无”“乌贼的眼：连100米外的东西都不会放过”“乌贼的脑：追求享乐的单细胞”“墨水袋：将墨水高密度压缩储藏”



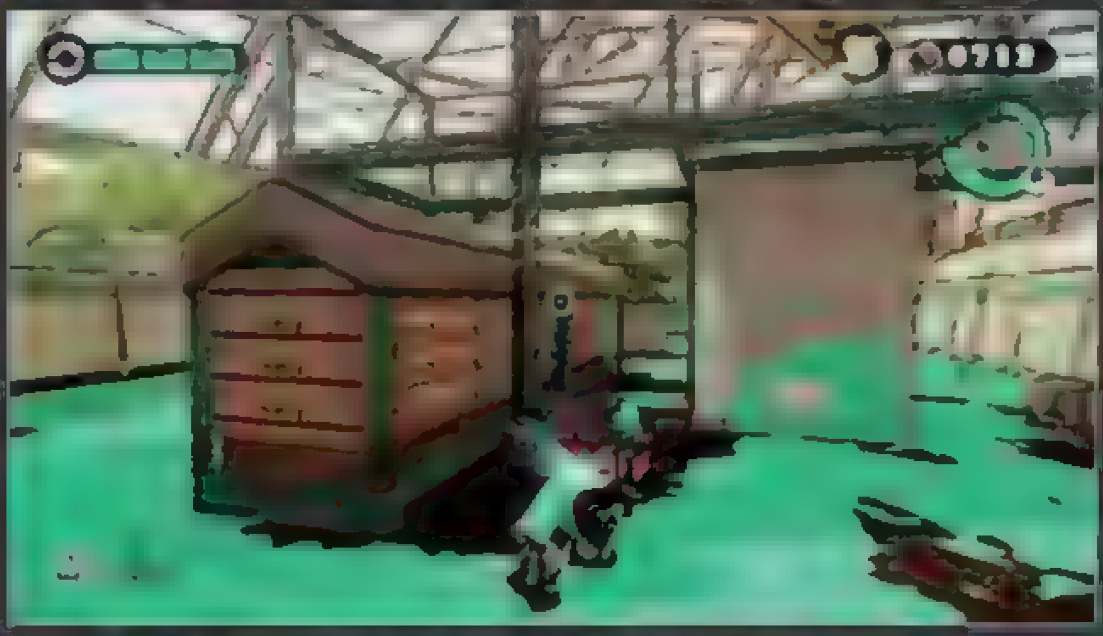
06 经过检查点后先离远了升起这个风扇平台，跳到下面的平台发现箱子。

研究者解说：“能源部门发表报告称，预计今后电力不足的问题将会更加严峻。地下圆洞的老旧化也日益严重，市民生活可能会越来越困难。”

——这很可能是章鱼军团的一份新闻剪报。暗示了乌贼的城市能源大电鲶为何会被章鱼军团的UFO偷走。

07 站在三个条状回转的平台，转到平台底下时往后看。

研究者解说：地盘争夺战中遍地都是的墨水，只要过一段时间就会完全消失。该说它利于环境呢，还是说它方便好呢……

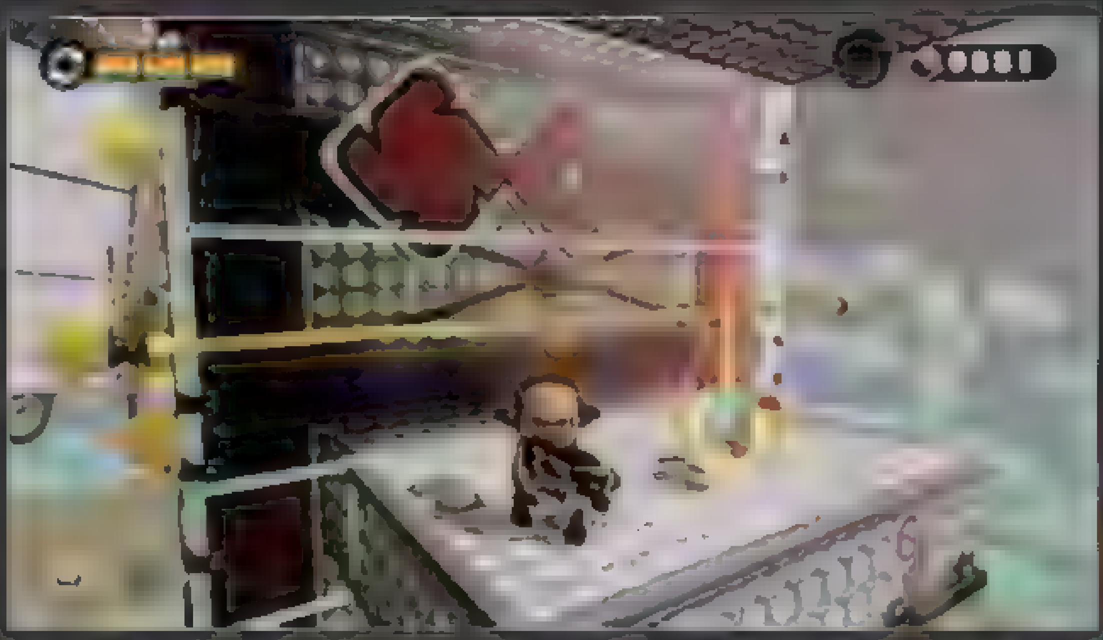


08 在最终检查点对面的金属网下方的木箱里。

研究者解说："'失乐园'作者：章鱼兰杰洛"——《失乐园》描写的是受蛇教唆，吃下禁果的亚当和夏娃被驱逐出伊甸园。而这幅图画将蛇换成了乌贼，亚当和夏娃换成了两只章鱼。

09 在第三个检查点的阶梯平台前的铁网下方。

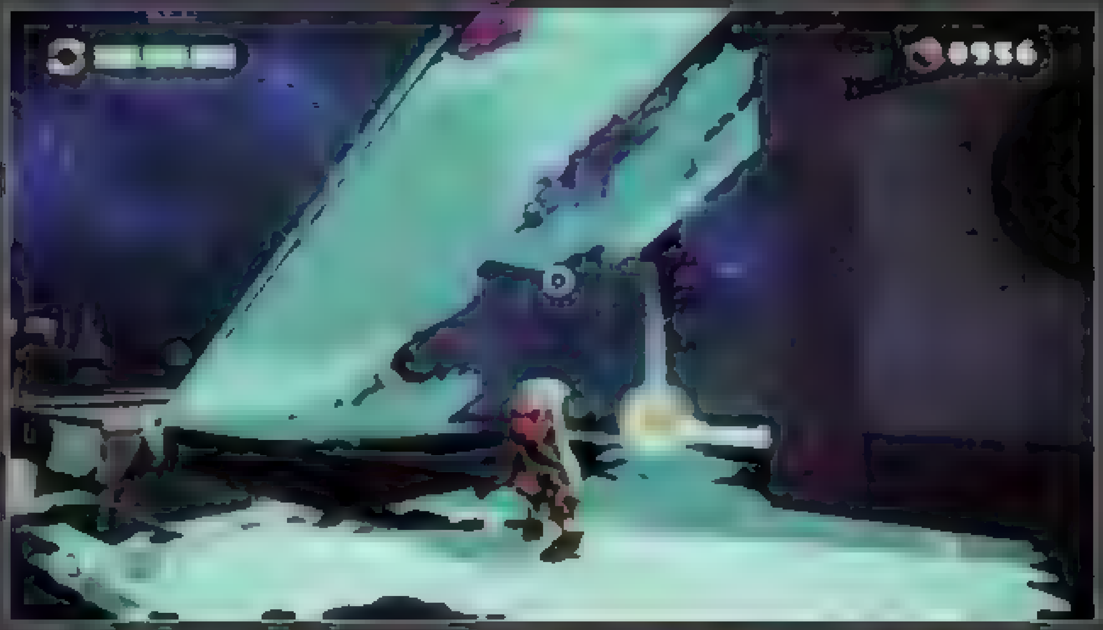
研究者解说：在章鱼军团里面，也有拟态成人形的章鱼。他们的运动能力拔群，而且非常好战。阶级较高的章鱼人头上还会有海带。在他们那双妖异的眼睛背后，到底在盘算着什么，还是说根本就没有在思考？



10 在3根墨水管道的中间一根绕到背面。

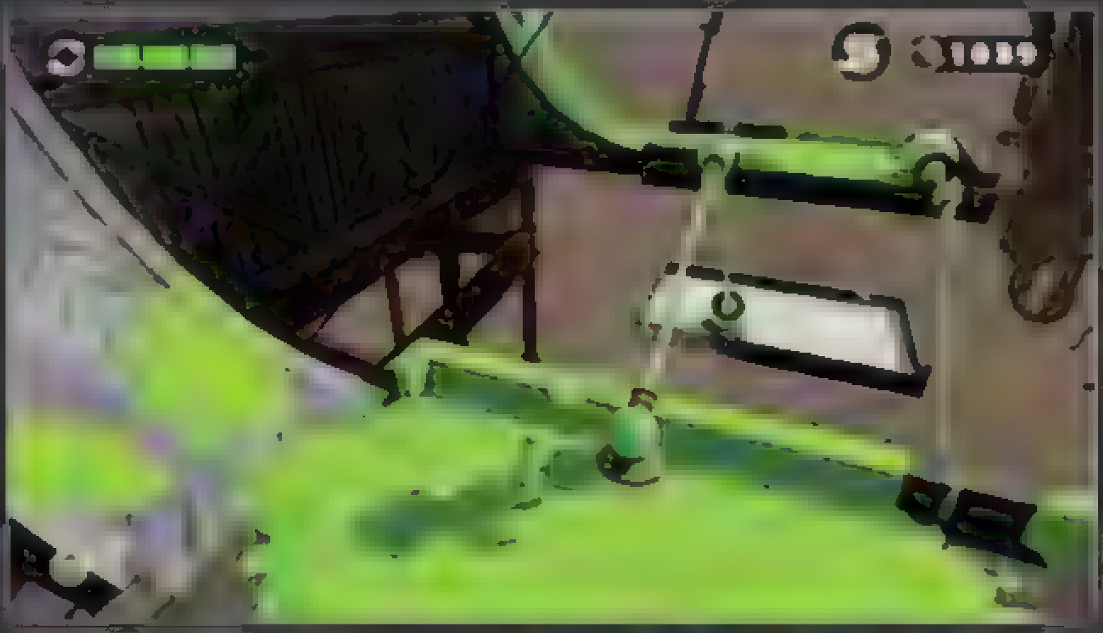
研究者解说：由于海平面上升，陆地的生物终究死绝。而乌贼的祖先们凭借10只脚，却进入了荒无人烟的大陆，从此拉开了"软体世纪"的帷幕。

——乌贼在14岁之后成年，可以完全变成人的形态。



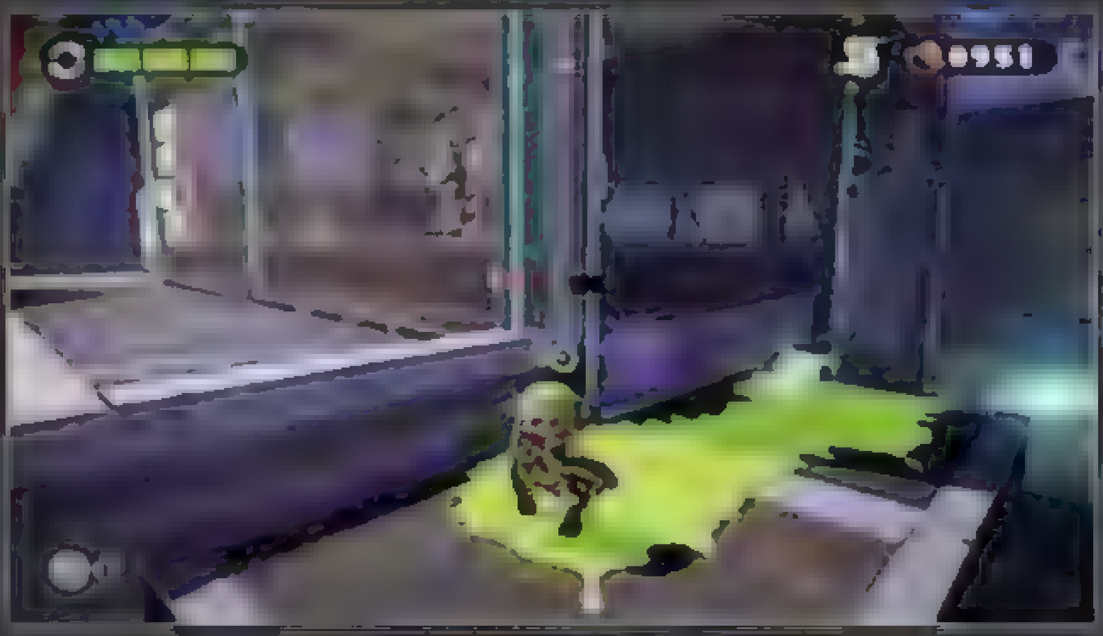
11 在第二个检查点后有两只章鱼球的透明长斜坡，上去之后不要跳走，两边下面会有隐藏的平台。

研究者解说：每年举办两次的ハイカラCollection时装展，备受市里年轻人瞩目。除了争夺地盘和流行时装之外，他们难道就不去想点别的东西？



12 在第一个检查点前面用炸弹激活下方平台的墨水管道。

研究者解说："大地盘争夺战"的各场战役以章鱼阵营的胜利告终。勤奋的章鱼军团轻而易举地压制了睡懒觉的乌贼军团。然而乌贼贪图享乐的本性在100年之后的今天依然丝毫未改。



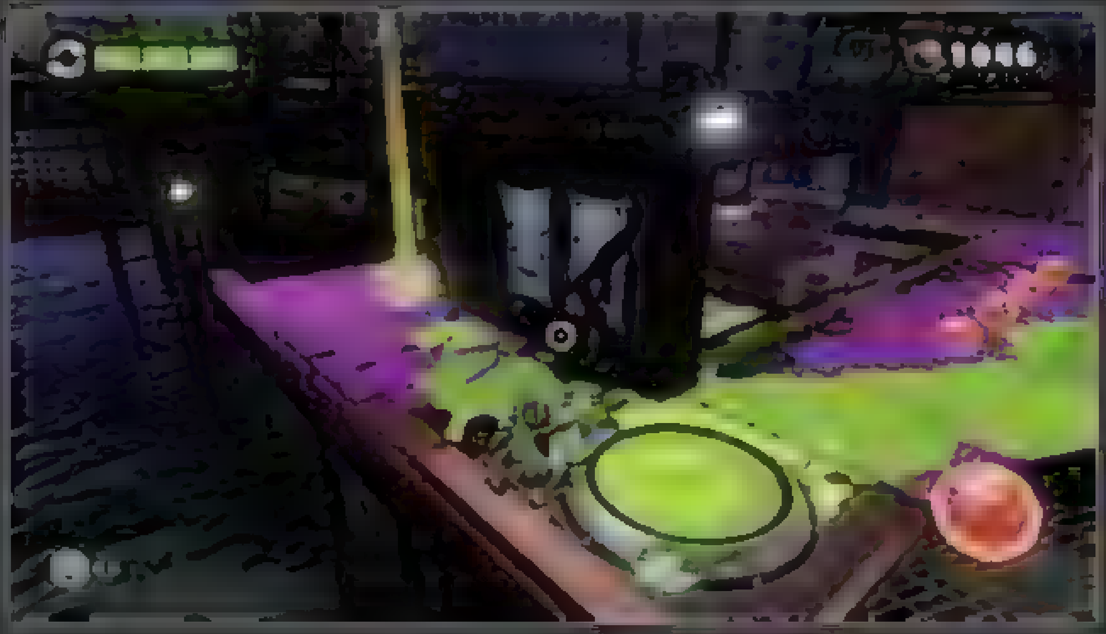
13 在第二个检查点前方向右走的三级木箱。

研究者解说：随着巨大的爆炸声出现的"战略蛸壶兵器"一口气入侵到乌贼的大本营。然而悲哀的是，就在离胜利只有一步之遥的时候插座松开了，而兵器也化为了无用之物。

14 在最后的检查点的间歇泉之前，往右后方墙壁上的小道走。

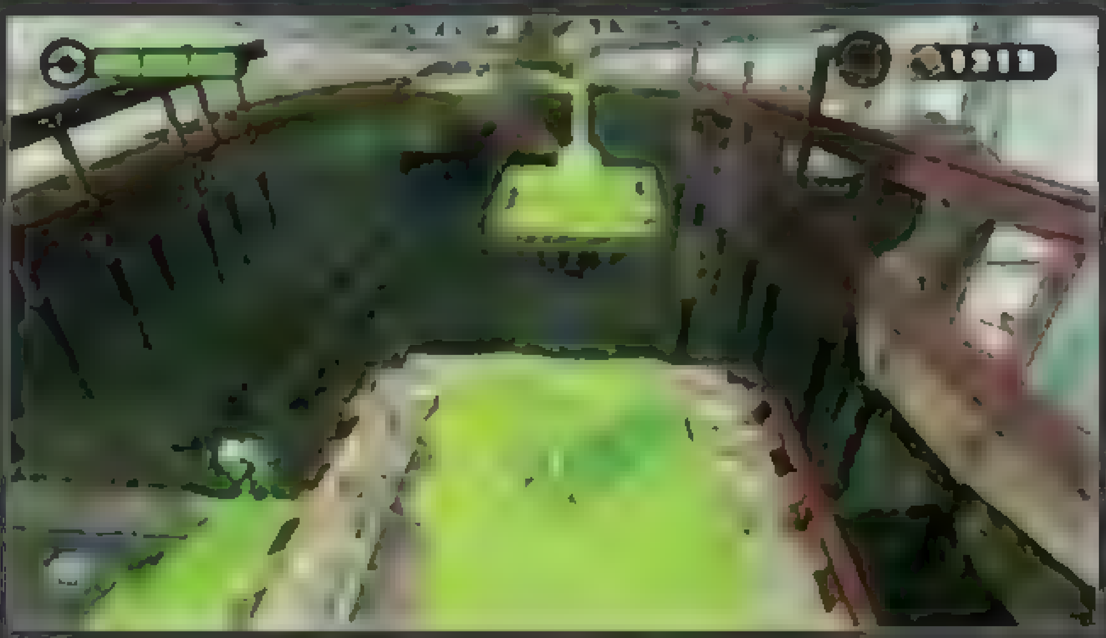
研究者解说：胜利的女神将微笑献给了乌贼阵营。对于战役的决胜关键，最近的说法则是：脚多力量大。

——乌贼比章鱼多两条触手。



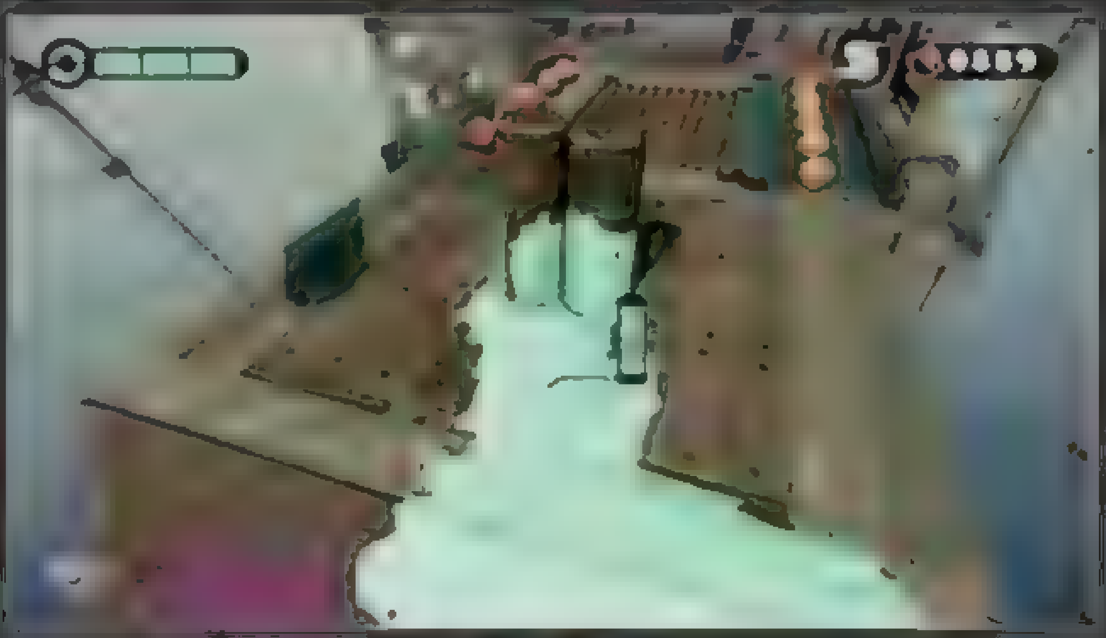
15 第三个检查点附近的木箱。在经过金属网之前，或者从地图右边沿路也能找到。

研究者解说：カラストンビ部队（汉字写作乌喙，即乌贼和章鱼的"嘴"附近的部位）只留下了这一张照片。传说这几个无名青年组合在一起，率领着这个部队。大地盘争夺战的终焉近在眼前。



16 在第三个检查点前方的浮游平台的木箱里。在浮游平台爬上高处即可跳到木箱的位置。

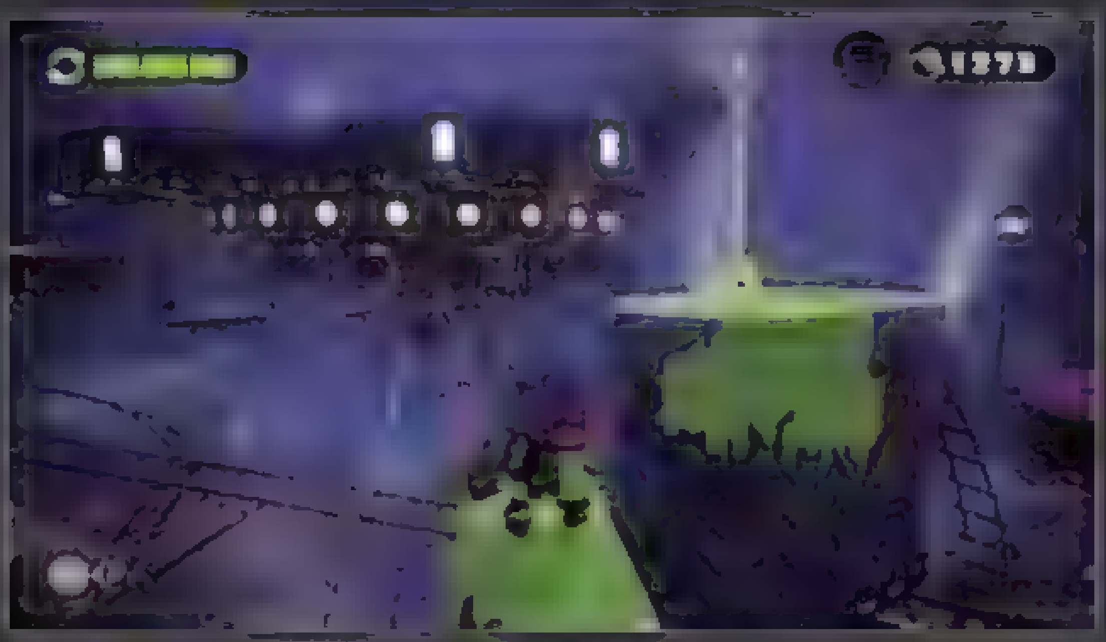
研究者解说：大地盘争夺战以前，乌贼和章鱼之间也有过超越种族的交流。但是恐怕当时的年轻人也未曾想到，海平面居然会继续上升，地盘的进一步缩小最终引起了争斗。



17 在第二个检查点前方的网下。

研究者解说："少儿民谣选手权比赛优胜者是——来自盐辛地区的表姐妹。她们的歌声让人不禁渗透压剧增，全场评委们一致拍手称赞！"

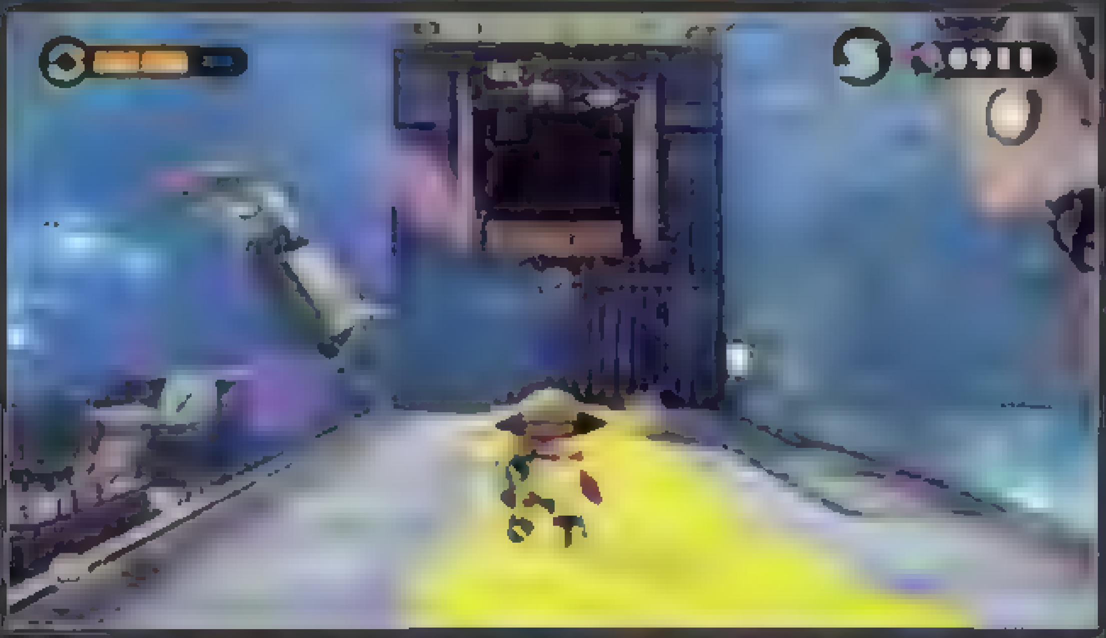
——渗透压过高的话乌贼会爆掉。所以乌贼掉进水里会死……



18 超级跳跃之后的检查点前方旋转的长轨道，涂满柱子后跳到柱子上。

研究者解说："'马赛鱼汤'长期盛夏大甩卖！全都值得买买买，总之就是 BUY BUY BUY！乡下土包子谢绝进店，潮男靓女欢迎光临！"

——看来这是一张服装店的宣传单。顺带一提，商店街的名字马赛鱼汤是法国的一种著名料理。



19 在最终检查点有 3 个气球纵向排列的位置，下去之后往后看到木箱。

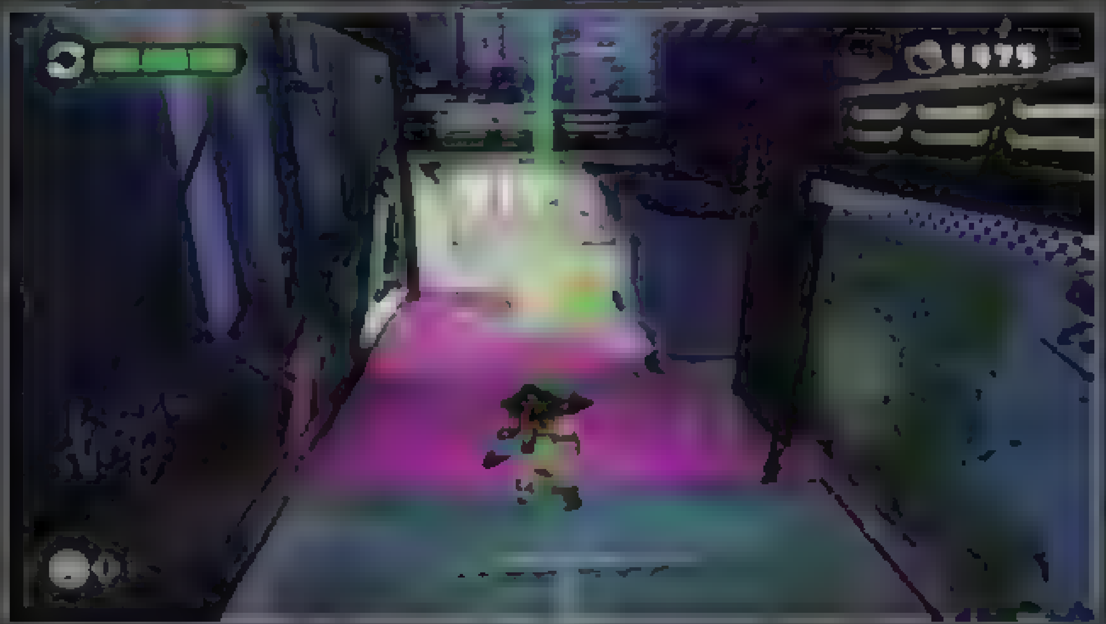
研究者解说：是晃来晃去的附着在摇摇摆摆的里面，还是摇摇摆摆的控制着晃来晃去的？不过好像都一样。

——对海葵和小丑鱼之间关系的研究？可是这种问题似乎毫无研究的意义，让人怀疑起研究者的智商……

20 在最终检查点前往电鲶之前的墨水管道前面的铁网下方。

研究者解说："高音更高低音更低，Now 音（On）Sale！永远都是 Colorful（多彩），又有点 Sepia（墨褐色），犹如珠玉的 Tentacle（触手）！"地盘争夺战必听的金曲！来自 Squid Squad（乌贼小队）的"帅小子"。

——明显是 CD 的广告词，混杂了许多与乌贼有关的英语单词。



21 从第二个检查点往右走进玻璃地板的通道发现木箱。

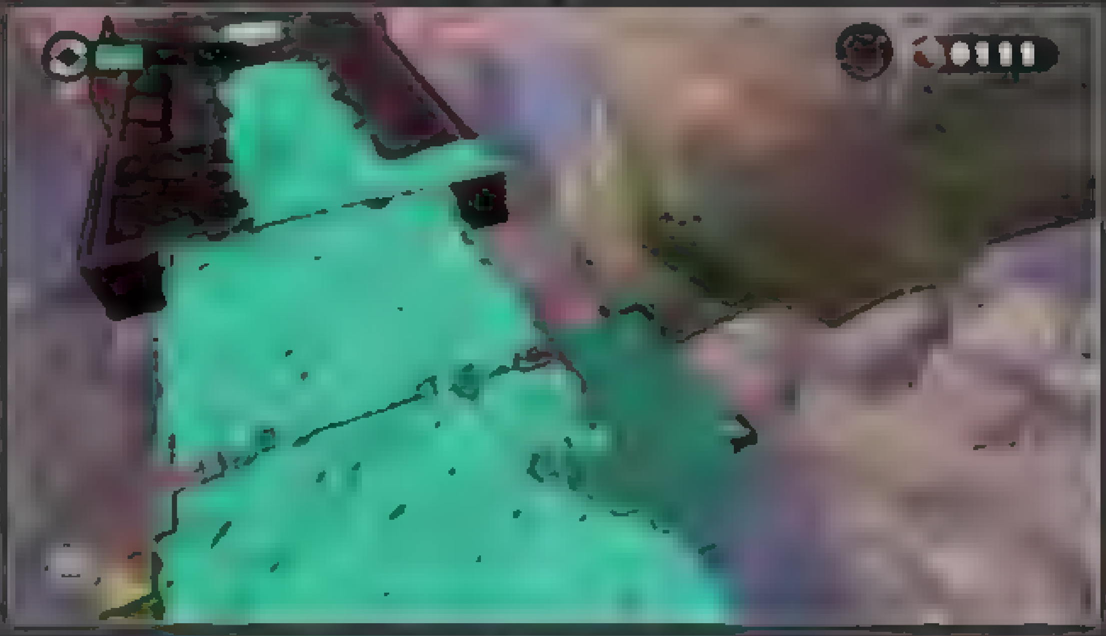
研究者解说：这是什么，怎么跟鞋店老板长一个样。难道以前还有生物会吃虾？真令人不愉快……

——这想必是人类灭绝之前的炸虾菜谱。

22 第二个检查点最后的变形方块背后，注意不要碰到了间歇泉。

研究者解说："我们从黑暗的海洋寻求亮光，在遥远的昔日来到了陆地。为了寻求更加明亮的光，我们将刻有信息的圆盘送上外太空。期待有朝一日可以遇见另一个我们。"

——这是恶搞主动搜寻地外文明计划的 1972 年和 1973 年先驱者号的人类名片，以及 1977 年的旅行者金唱片。



23 在第一个检查点前面有两个海绵，把章鱼干掉之后，海绵下面两侧还有两个海绵，打涨了跳下去发现箱子。

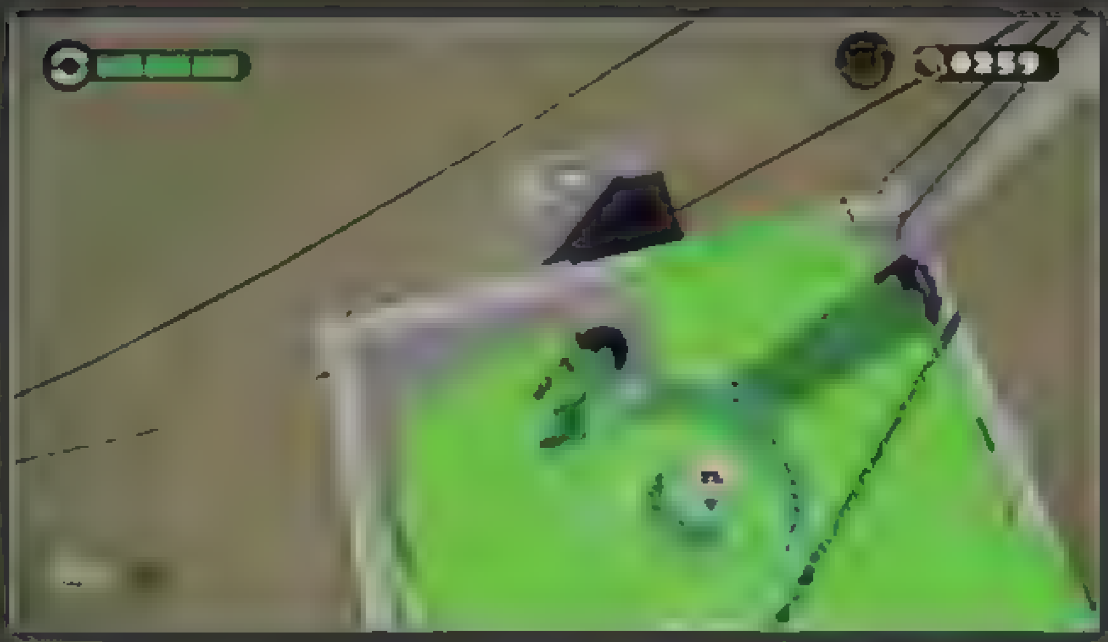
研究者解说：盐辛地区发祥起来的"盐辛节"，可以说是铭刻在所有乌贼的 DNA 之中也并不过分。原本这是为了庆祝渔业丰收和歌颂对大海母亲的敬畏。

——盐辛是一种将鱼贝类食材内脏腌制发酵的食品，也有乌贼和章鱼的盐辛。

24 在第二个检查点的风车侧边的平台上，站到轨道上跳过去。

研究者解说：神为何要创造我们，我们为何而存在。然而我们不应该期待得到答案，我们只需要遵从。和世界连接，通宵达旦，热衷于祭典即可。

——这看来是台传真机，到底传达祭典旨意的"神"是谁？我想大概就是提出"早餐吃面包还是米饭"，以及"你爱狗还是爱猫"这种无聊问题的官方吧。（笑）



25 在第一个检查点有移动花洒的场景，其中一个间歇泉下方有突出来的平台，传送到另一个平台后中间气球下的木箱里。

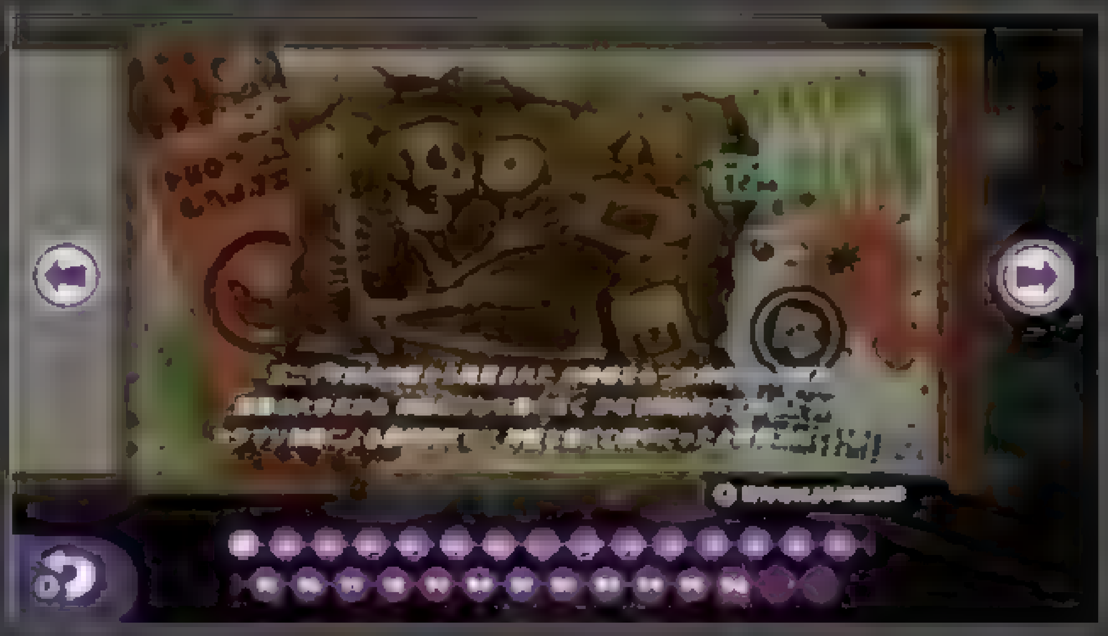
研究者解说："就算在学术议会大喊海平面上升的危机，也没有任何人会相信。继续下去的话所有人类文明就会彻底地沉入深海。那么对这一切都不会明白的这只猫，是否会走上和海中藻屑一同消亡的命运呢……

——这只猫当然就是为乌贼的战斗做裁判的裁判君了。

26 在整个场地的左下角，即对战模式时的出生点之一。有墨水管道可以上去。

研究者解说：从一万二千年前的地质层里发掘出来的具有骨骼的生命体之化石标本。从头盖骨的大小来判断，绝对不会是高智能，而是相当原始的生物。根据墨鱼圖教授的最新研究，推测这个生物死前正在进行着神圣的仪式。

——怎么看这都是个抱着 Wii U 在玩游戏的人类。而且 Wii U Pro 手柄还绑着 Wii 的控制器当体感来使……



TIPS 各地区版本的祭典主题都不同，第一届分别是"早餐吃面包还是米饭"、"喜欢猫还是狗"和"喜欢摇滚还是流行音乐"。

■27 靠近地图的左侧，走到附近爬上墙壁即可到达。

研究者解说："哦，我亲爱的 Judge，这天终于还是到来了。这个胶囊仓在 10000 年之内都不会打开了，但这对你来说是真正的幸福吗？我已经不知道了……

——于是人类灭绝之后，裁判猫却活了下来。

■BOSS战提示

4 个大关卡的 BOSS 战的模式都比较传统，前面两关的章鱼方块和旋转炮台找到 BOSS 露出来的肉质弱点之后攻击数次就会瘫痪，然后在它身上涂颜色，爬上去打触手，重复 3 次即可。第三关的 BOSS 要在 BOSS 前进的方向的地面涂色，在它冲撞的时候就会陷进地里，注意地面会旋转变化。第四关只要打破部分牙齿丢炸弹到它嘴里即可。

■最终BOSS战

蛸壶兵器 BOSS 战的设计图在关卡前期的一个木箱中，注意设计图拿到手后在检查点前挂掉就得重打。跟前面所有的 BOSS 都很不一样，最终 BOSS 战持续时间很长，它的攻击方式会随着战斗阶段逐渐增多，而且结合了所有关卡里面的机关，几乎每个检查点之后都有更多的攻击袭来，不到最后都不给玩家喘息的机会，紧凑刺激得完全不像是任天堂做出来的游戏（笑）。但是我们的攻击方式只有 3 种：一是看准它的两只飞拳交替射击，在拳头落地之前分别打到黄灯亮起，期间可以补充墨水；二是射击从它中心飞出来的巨大炮弹直到变橙色；三是射击巨大炮弹，等它反弹回来再打回去，重复 3 次，每次速度会变快。这三种攻击要优先观察并进行反击，否则会越拖越久。由于对方攻击方式越来越多，我们主要是看怎么回避

首先是一排小炮弹连射和丢出来其他章鱼杂兵炮，可以在落地前直接打爆，或者干脆就躲到墨水里走位。其次是最下方的喇叭音波，这个容易一击死，比较恶心，建议听到叮的一声就准备走位，优先躲开喇叭。最后也是最容易导致失手的，其实是狭小的场地空间，难免要尝试几次才能熟悉。机关方面，分别有风扇平台、海绵方块、隐形墙道、水泵和墨水管道，而最后一个阶段要靠预判和左右走位。贯穿整个 BOSS 战都要注意的是，BOSS 旁边是有屏障的，在反击成功令其退后到下一个平台的位置之前，请不要贸然推进。另外就是场地会有凸起来的屏障能够档炮弹，打破大水袋能够快速清场，捡到的火箭炮可以一发成功反击，记得抓住机会多加利用。

战斗道场

战斗道场是本地双人模式，没有特殊奖励。该模式需要一人使用 GamePad，另一人使用 Pro 手柄或者更旧的 Wii 手柄组合才能玩。目标是打气球比分数，分数首先满 30 分或者倒计时完毕后分数更高的胜出。被打死的话会扣分，在比赛的最后 1 分钟打气球的得分会翻倍。玩家只要追着屏幕上的图标就能找到气球刷新的区域。地图上还会有木箱，打破出现随机的特殊武器并直接用掉。

在线模式

大厅界面说明

在游戏发售接近 1 周积累了足够的 10 级玩家后，真格比赛正式开放。而在 10 级之后，玩家的在线模式界面就会如图所示。

1. 当前模式的对战规则：游戏初期的常规比赛规则是地盘争夺战（ナワバリバトル），而真格比赛则是真格区域（ガチエリア）。更多的规则将随更新不断加入。在选择比赛后不能退出，也不能更换武器。

2. 当前模式对应的地图：在线游戏的地图在游戏初期还不能自行选择（按 Y 键可散步熟悉地形），而是由服务器刷新，随机分配给真格比赛和常规比赛，并在比赛中随机选择。因此要换地图就只能换个比赛模式来玩。地图刷新时间从北京时间早上 6 时开始，每 4 小时一次。每当地图刷新，或者在服务器有更新地图和武器的时候，就会强制暂停匹配，播报新闻。为了避免无谓的等待，建议不要在刷新前后 3 分钟内尝试匹配。顺带一提，新闻播报在进入游戏联网时以及有特殊节目时都会强制播放。

3. 真格比赛

4. 常规比赛

5. 常规比赛（好友合流）：可以加入好友正在进行的常规比赛，但是通常需要等待对方比赛结束。好友合流依然会每场随机分配队友。

6. 实力数据：这里显示了玩家的等级、经验值、真格比赛的实力排名等级和分数，以及所持金钱。积累战斗点数（P）的同时也会积累等级经验值、装备经验值和金钱。

7. 连胜状态：在各种对战中连胜次数越多，这里显示的小旗子就会越多。而只要连胜数字在 0.5 以上，在刷新地图前的 4 小时之内，就有一次机会可以到广场的裁判猫那里拿到 100 以上的金钱奖励，最多会有 1400 金钱。

常规比赛

地盘争夺战

常规比赛目前只有地盘争夺战一种规则。玩家只要尽可能地将墨水涂到地面（朝上的部分）非己方颜色的位置就可以得分。

因此除了从武器中喷涂出来的墨水，将对方玩家打爆时炸出来己方颜色的墨水也会算分。根据累积的分数，全队总分高的一方胜出，并奖励 300P。

真格比赛

真格比赛就是排名赛，从 C- 到 A+，一共有 9 个等级。玩家必须先玩常规比赛，练到 10 级才有资格进入真格比赛。

这种比赛中队伍的胜负跟喷涂的面积无关，需要根据特殊的对战规则判断输赢。胜负分为两种，一种是完胜和完败，完胜的队伍全员可以获得同样的战斗分数而且有大量的分数奖励，完败的话就没有分数奖励，即得 0 分；另一种是比赛时间结束，根据最终成绩来分配分数奖励。胜者队伍全员还会获得排名分，输了或者掉线的话就会扣排名分乃至降级。排名越高的玩家，胜出时可以拿到的战斗分数就越多。

真格区域

比赛规则：场地上会标记出一到两块区域，双方需要尽快到达这些区域，并将其涂上颜色。颜色比例达到一定值后即可夺取控制权。此时区域自动涂满己方颜色。成功夺下所有区域后，计数器会开始倒数。成功守住真格区域直至倒数完毕的队伍即完胜，或者在 5 分钟过后剩余计数较少的一方也会胜出。在己方控制着真格区域时，如果被对方涂到一定程度，倒数就会停止，同时真格区域变为中立状态。对方继续涂色扩大面积，就会夺走控制权。

像上述那样，在占领区域途中被对方抢去控制权的话，计数器下方就会开始积累惩罚点数，即增加总的倒数。在惩罚倒数完毕之前，正式的倒数是不会继续的。而原本占领的时间越长，惩罚倒数就会越大，也就是说即使对方处于优势，但万一他们失守，我们也有可能翻盘。最后，如果在 5 分钟过去时由落后的队伍守住了区域，则会进入加时赛。落后的队伍有 10 秒的时间，一旦被优势队伍重新夺回或者成功守到了逆转，比赛就会结束。

提示：真格区域依然是以涂色为主，而不是击杀。只不过争夺的区域更小，打完人也要记得去喷涂。真格区域规则下，第一波的攻势是否有效，往往会对接下来的 5 分钟攻防产生很大影响。因为不少人都会猛冲到地图中间的区域，扎堆到一起的话很容易就团灭了。根据自己选择的武器，率先前往对自己有利的位置，或者优先确保通路，让下一波攻势可以快速推进，又或者是优先涂地，以特殊武器先声夺人，都是可以考虑的方案。在第一波攻势成功之后，就要扩大防御范围了。抢占高地、在暗处使用信号塔、躲藏在区域中央埋伏、继续攒特殊武器槽，甚至是往对方家门口拦截都可以。但是始终要注意的是，不同于单打独斗也能赚分数的常规比赛，真格比赛更加考验玩家对武器、地形的把握和团队的默契（以及网络延迟），经常留意手上的地图可以让你更好地把握双方的行动，战略性撤退和暂时的埋伏在这里更为必要，许多带有辅助性副武器的套装在常规比赛或许不吃香，但在这里却很可能引导队伍走向胜利。在任何时候，我们都要避免直接站在真格区域里面，因为只要一个人在里面被打爆，区域很可能直接就被抢走了，而变色的瞬间，里面的队友就只能挨打，越多人呆在里面就越容易团灭。只要保持在适当的距离，确保可以涂到区域，又能够利用副武器等手段阻击敌人，那么队伍胜利的机会就会变大。

地图解析

本作的地图每日固定，由官方的服务器 4 小时刷新一次。地图刷新会清零连胜状态，在刷新前记得找裁判猫拿点奖励。常规比赛和真格比赛的地图虽然名字一样，但是各张地图有着各自适合和不太适合的武器套装，而且部分地图在两种比赛中还有些细节处的不同。

大致上每张地图都是轴对称的，下文以地图下半部分为起点，蓝色线的部分表示了无法爬墙到达高处的位置，这些位置往往就是易守难攻的地点。区域的颜色越接近橙红色，就代表了冲突会越激烈，而进攻的关键就在于能否利用墙壁等垂直的通道来偷袭防守方。

高架桥

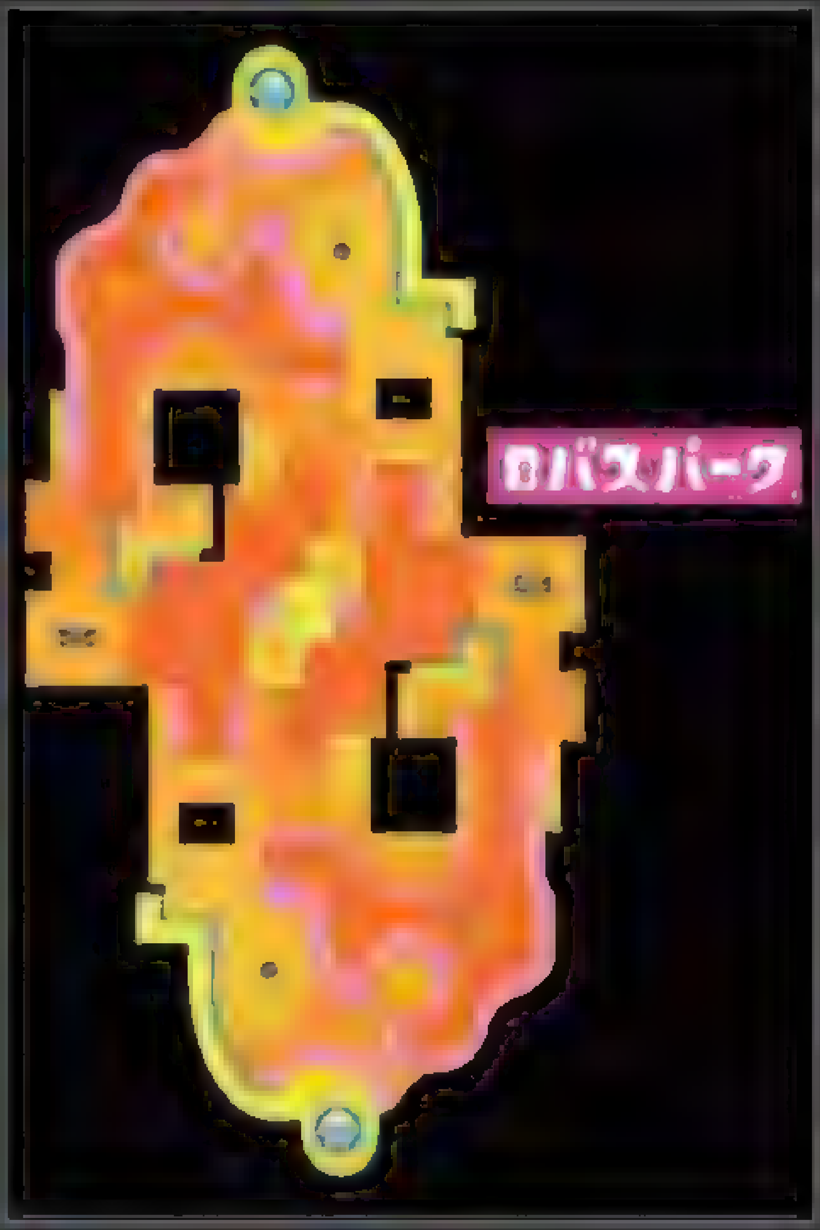
高架桥规模中等，较小的坡度和许多的台阶都比较适合滚筒发挥。对方要冲到家门的话，只有穿过铁丝网的一条路，所以除非队友没搞清楚状况，否则很少会被堵门。然而大多数人又都会过于集中在中路直奔激战区送死。在左路的狙击点比较开阔，也容易被爬墙突击；右路安全，不过视野太窄。从左侧守住的话，整个队伍基本就可以免于被堵门。另外右路那一片也是常常没有人去涂的位置，但其实就是输送战力的好位置，而且从这里下去的话，顺便还可以爬墙破坏对方的防守要员。当需要防守的时候，蓄力枪可以回家主动靠后，在蓝线黄色区域狙击。至于中间的激战区在真格区域中更是不能随便就跳进去，不妨留给喷枪来回爬墙骚扰，稍微高一些的位置，则是由滚筒泼墨或者爆破枪压制。

公园

公园是大地图，到处都有起伏和矮墙的阻隔，因此没有足够的机动性和高度就容易吃亏。而垂直面积变大，导致的结果就是进退两难。作为喷枪，在这里要有意识地瞄准墙壁等垂直面上没有涂好的地方，否则爬到一半上不去就会郁闷死。

真格区域设置了两个激战区，因此中间的高台就是必争之地，如果你的炸弹丢得准、墙壁涂得好、陷阱够阴险、龙卷风放得快，高台就是属于你的了。要是高台抢不下来，可以从右路的高处远程偷袭，这里的矮墙顶端可以埋伏，却往往不会太受关注。如果你有溅射护盾，那么可以离激战区近一些协助队友牵制对手。至于左路，则更多地是隐蔽游击的地方，万一被人从左边

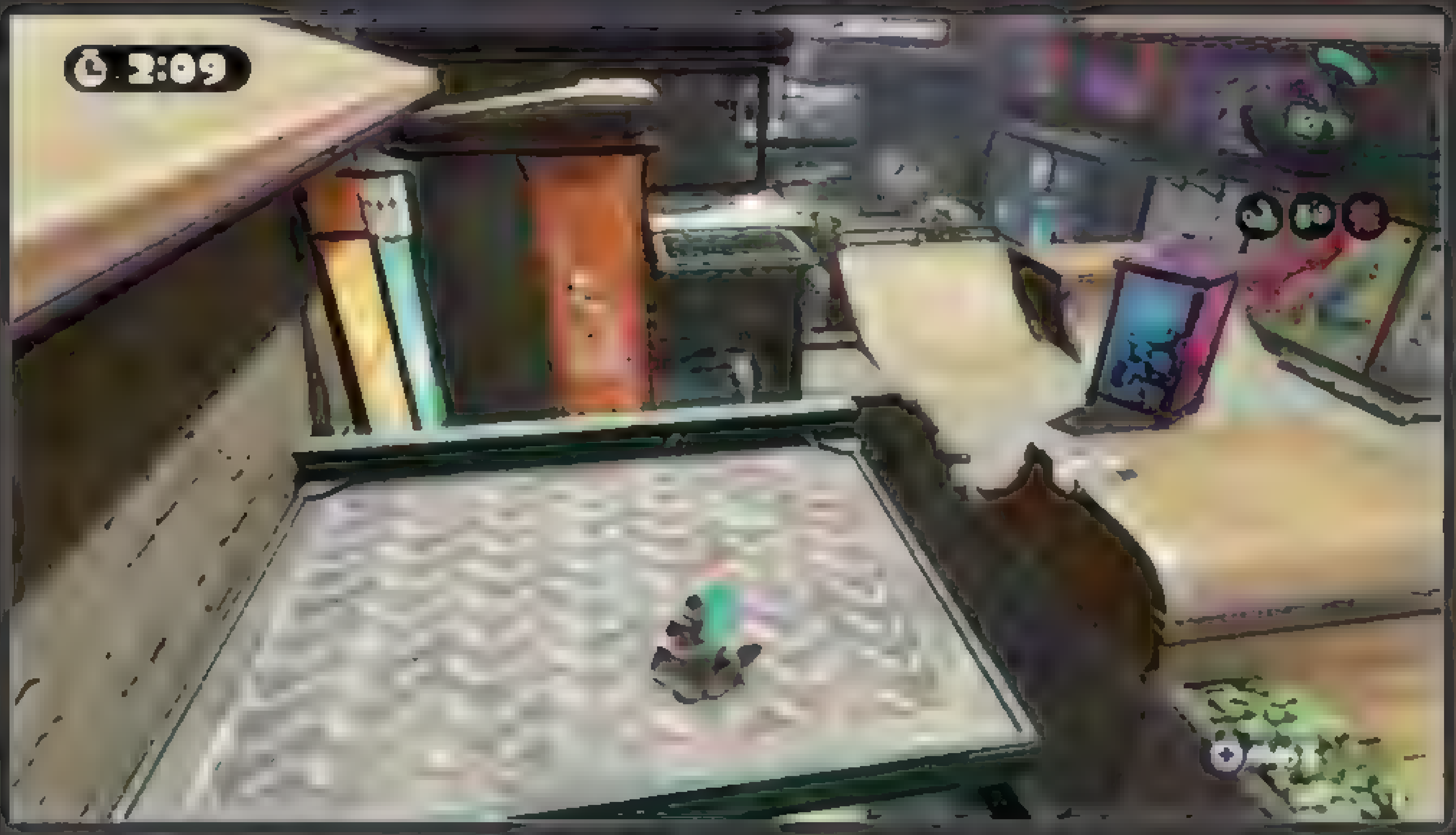
偷袭到家门口了，可以从起点靠墙上去防守。总体而言，整张地图无论是哪个位置基本都容易腹背受敌，但中高位的平台有很多，必须好好利用。



商场

商场规模很小，呈长条形，中间高两头低，可以进攻到家门口。要注意跳跃的位置选择是否提前潜水，否则容易直接掉到水里或者被队友飞过来推下水……

该地图中路适合滚筒碾压突破。真格比赛要抢中间的小块区域，而四周都是水，没有长距离在高位的话中路会比较难攻而胶着不下。因此两侧的通道请留给有投掷炸弹和中长距离武器的队友进行突破和防守。使用蓄力枪的要保证射程优势，毕竟高位的狙击点不多，而且移动困难，谁射得远谁就赢了。喷枪在这里不太好用，因为空间小通道狭长，难以靠走位绕背后偷袭取胜，但喷枪的任务也不轻，它主要负责爬墙突击和铺路，协助中路滚筒和侧路狙击顺利推进，同时也要留意中路是否失守被堵了门口。



▲在“商场”地图真格区域中两侧通道会增加铁网连接，提供了更多偷袭的机会。

仓库

仓库规模中等，虽然看起来是长条但实际上不太适合靠狙击手，因为高位的狙击点都是朝着纵向，箱子的阻挡却让人难以瞄准。喷枪、滚筒充当主力，在两侧偷袭，蓄力枪在纵向防守辅助是比较适合的定位，而这张图死角很多，爆破枪可以用来构成很大的威胁。中央的激战区范围很广，适合喷枪灵活躲避，然而偷袭进攻的路线集中侧边的暗道，大家都会去尝试冲击，所以实际上两侧的空间会更加激烈。不妨选择吸盘炸弹、洒水器之类的副武器以及扩音器，对付死角的埋伏或者是炸头顶上的铁丝网都很有用。

油田

油田算是前期比较特别的大规模地图，起点在左右下角，无法像其他地图那样堵门口，所以也只能用超级跳跃回家。如果选了偏向辅助的套装，那么就可以负责把起点附近线路涂满。进攻的线路同样是三条，上路前往大型方块，这里适合抢占高台和隐蔽，有洒水器的话可以丢到来回移动的空中铁架上保持面积优势，但该区不宜超过两人；中路进入中型方块和环形通路，同时也是真格区域的激战区，敌人进攻过来时对方有立面可以爬墙、有升降梯可以放炸弹以及视野优势，因此防守时很容易三面受敌；下路区域最近，因此这片小型方块很容易被来回抢夺，先手的反而可能会被高处压制，但真格区域比赛中这一块没有太大意义。

这张地图对于各种武器来说都有可以施展能力的空间。喷枪可以利用移动优势游走，保证水管和台阶处于可攀爬的状态，蓄力枪铺路加快反攻，爬到中部狭窄的墙面和平台上狙击，保证大型方块不被夺走，滚筒占据环形通道，自上往下的高低差也使得泼墨攻击更加有效。

埠头

埠头的地图为网状构造，形成了很多捉迷藏一样的死角，有必要经常埋伏和观察地图的变动。但除了中间可以喷涂的两个移动推车，这张图就没有什么特别之处了。蓄力枪和长距离的喷枪、爆破枪，副武器的追踪炸弹都有较大优势。进攻方只能从中路地面突进，同时面对两侧的高处埋伏。因此蓄力枪可以利用集装箱的高位清理两侧。真格比赛中需要占领两处空地，没守住的话就很可能会立刻被堵门口。不妨各留一个近战去埋伏防守，其他两人到中央截断通路并适时推进，在这张地图选用各种炸弹和感应器，显然也会让全队受益。

文 三日月&乙太 美编

巫师3 狂猎	WB Games	角色扮演
多机种	The Witcher 3: Wild Hunt	中文版
	2015年5月19日 本地1人	对应玩家年龄 18岁以上
	售价为PS4/XOne:468港币	

不知不觉，本作已经发售了接近半个月。在游戏宣传初期，制作组曾号称完美本作需要两个月，现在看来此言不虚。丰富的支线和探索点让本作变得非常耐玩，奖杯/成就的设置也颇具趣味性。对于白金/全成就党来说，完美本作最大的障碍莫过于昆特牌全收集，所以这期就给玩家带来昆特牌全收集指南以及注意点。另外还有支线任务列表供玩家参考，但由于时间关系，对于博大精深的本作来说，笔者的支线任务列表难免会出现遗漏，这里也欢迎玩家来信查漏补缺。

目标：成为昆特牌之王！

昆特牌进阶指南

在上期的攻略中，我们已经向大家介绍了《巫师3 狂猎》中的一个重要部分——昆特牌的基本玩法，但光靠这些基础知识，玩家们可能还是不能很好地应对游戏中形形色色的对手。为了让每个玩家都能够精通昆特牌，笔者在这里将按照阵营分析一下每个阵营的构筑与出牌思路。需要注意的是，下文中提到的推荐领导牌属于泛用性较高的领导牌，而未提及的领导牌在特定情况下也能够发挥出奇效。那么，废话不多说了，让我们先来一局昆特牌吧。

北方领域

被动特性	赢得一局后从卡池中补充一张手牌
推荐领导牌	攻城之王、钢铁之心

构筑与打法：北方领域作为玩家拥有的第一套势力牌组，无论是实力还是泛用性都有着不俗的表现。各类型兵种能力较平均，北方的优势单位是攻城单位，而英雄牌均为近战。玩家在对北方势力进行构筑的时候，可以考虑多放一些攻城单位。当然，北方领域也有不少带有“同袍之情”效果的卡牌，编满同袍之情也是一个不错的选择。如果想构筑以攻城单位为核心的套牌的话，一定要编满“科德温攻城专家”，这张牌对Buff攻城单位非常有用，而领导牌“攻城之王”将是非常不错的选择，因为这张牌能够让攻城单位的战斗力翻倍。值得一提的是，玩家在游戏初期就能很快拿到北方领域的间谍牌，间谍牌是游戏中比较好的过牌手段，将它们放入卡组并在自己大优势或大劣势的时候打出，就能够很好地赚取和对手之间的卡差，使自己在资源上取胜，非常实用。当然，如果要对付北方领域的话，起手留好天气牌“地形雨”很容易扭转局势。

尼弗迦德帝国

被动特性	平手时取得胜利
推荐领导牌	白色火焰、冷血无情

构筑与打法：与北方领域一样，尼弗迦德帝国的卡组也有着较大的泛用性，各兵种之间的能力也比较平均。构筑方面，英雄牌满编是自然的，由于该势力近战兵种带有“同袍之情”的卡牌较多，所以可以考虑将这些卡满编，利用“同袍之情”来提升战斗力，不过起手时要记得留下这些同名卡牌。此外，尼弗迦德也拥有多张战斗力为10的单卡，一定要注意编入卡组，而用于复活的医生卡也很好用。尼弗迦德势力的间谍牌并战斗力较高，所以不建议使用，用战斗力为0的中立间谍牌“神秘的精灵”以弥补过牌能力的不足。在对战时，可以考虑第一局用战斗力为10的强力单卡压场，第二局再用医生牌复活他们的战术，不过注意高战斗力的牌一定要留到最后再上场，一方面可以防止被对手的“烧灼”消灭，另一方面也不会阻碍到我方使用“烧灼”来清除敌人。此外，有强力单卡在场上时，利用“领导号角”让战斗力翻倍也是个不错的选择。对付尼弗迦德帝国可以考虑起手留“烧灼”，迅速处理掉对手的强力单卡后对战就很轻松了。

怪物

被动特性	每局结束后随机保留场上的一张怪物单位牌
推荐领导牌	狂猎之王、世界毁灭者

构筑与打法：对于玩家而言，怪物势力的卡牌往往要到游戏后期差不多集齐后才能发挥效力。原因很简单，虽然怪物牌中不乏各种强力单卡，但该势力最大的特点是拥有大量带有“集合”能力的卡牌，而“集合”能力可以直接让牌组中的同名怪物直接

登场，十分强力，所以卡组里可以考虑编入大量“集合”怪物卡，另外再编入一些强力单卡，并注意配备中立的间谍卡。不过需要注意的是，怪物牌中有不少近战，因此编入几张“天晴”来防“霜霰”是十分有必要的。值得一提的是，怪物势力的英雄牌“巨章鱼怪”实用性很高，而且前期就能获得，强烈推荐编入牌组。对战方面，起手记得留一张天晴，而带有“集合”能力的同名卡只需要留一张即可，最好让起始手牌中有一到两张战斗力较高的单卡。要对付怪物势力的话，可以在第一局利用间谍派补充手牌，并引诱对手出集合牌来积攒卡差，之后放弃第一局。之后的两局就能够利用卡牌差距获得优势了，利用天气牌“霜霰”也能很好地对付怪物的近战单位。

松鼠党

被动特性	每局开始时决定谁先行动
推荐领导牌	山谷雏菊、美貌过人

构筑与打法：与怪物势力一样，松鼠党的卡牌也要到后期才能集齐。和其他势力相比，松鼠党的被动特性显得不是很实用。此外，松鼠党也没有可以用来过牌的间谍牌，不过可以利用领导牌“山谷雏菊”来弥补过牌方面的不足。单位卡牌方面，松鼠党拥有不少带有“敏捷”能力的单位，他们既可以作为近战单位也可以作为远程单位使用，因此松鼠党受天气牌的影响较小。此外，松鼠党也有不少带有“集合”、“医生”能力的卡，玩家可以考虑编入牌组来弥补松鼠党过牌能力的不足，不过要注意编入数量足够的强力单卡。对战时，在起手抽到医生卡的同时尽量换掉低战斗力的卡，尽可能保证手牌中有足够多的强力单卡，当然带有“集合”能力的同名卡只需要留一张即可。对付松鼠党时，并不需要保留过多的天气牌，一般在玩家卡组实力足够的情况下，多利用间谍牌等过牌手段赚取卡差就能轻松取胜了。

目标全收集到手！

在上期中，我们已经向大家简要介绍了昆特牌的收集方法，但因为时间和篇幅关系，并没有带来所有昆特牌的收集攻略。而为了让玩家更好地完成昆特牌全收集的任务，我们将列出游戏中所有昆特牌的属性和收集方法，希望对大家有所帮助。需要注意的是，游戏中的部分任务里是可以获得昆特牌的，建议玩家注意好这些任务，以免错过了卡牌难以弥补。

与收集相关的支线任务和相关 NPC

任务名	相关NPC（按顺序排列）
昆特：酒馆老板大挑战	斯戴潘、十字路口的旅店老板、奥利维尔
昆特：维伦大玩家	血腥男爵、奥瑞登的渔夫、预言家、米尔考普斯的哈弟
昆特：大城玩家	维米・韦瓦第（教皇广场）、尊宁夫人、迪科斯彻、松鼠党员
昆特：史凯利杰风	尔米亚、克拉奇、格瑞米斯特、苏斯塔娜、卢戈
昆特：老朋友	卓尔坦、弗农・罗契、兰伯特、塔勒
循线追查	兰伯特
震撼治疗	完成后就能获得卡牌
生死交关	流程中的昆特牌比赛
危险游戏	任务完成后选择卡牌作为奖励
大赌局	获得昆特牌比赛的胜利
维吉玛王宫	贵族（虽然不是一个支线，但该NPC会以！号显示）

注意点

1. 和昆特牌收集相关的支线任务中，玩家需要注意的是，NPC的挑战必须是按顺序的，例如打败维米・韦瓦第后，方能挑战尊宁夫人，如此类推，一些告示板上没有的支线任务（例如“昆特：老朋友”），玩家必须和列表中的第一位NPC对话后就能触发该支线。

2. 在昆特牌收集的任务中，部分NPC是会随着流程的进展从游戏中消失，但对于卡牌的收集并无影响，只是获得卡牌的方式变了而已（例如血腥男爵的牌会在他房间的桌面上找到），但由于第1点的存在，实际上这会让玩家不能挑战后续的NPC，从而直接错过他们的卡牌奖励，所以还是尽早完成相关任务比较好。

3. 部分任务中的NPC会由于流程进展而还没登场（例如迪科斯彻），当任务步骤到该位NPC时会显示任务完成，但无须担心，当NPC登场后再跟他打牌便能继续重启任务。比较特殊的的是“昆特：酒馆老板大挑战”中的奥利维尔，如果玩家在“逃出生天”中选择和特莉丝去救那两个擅自离队的法师的话，奥利维尔会死亡并且消失，他的卡片奖励也将不能获得。另外一个需要注意的是序章中白果园酒馆老板处能购买到领袖牌“北方的指挥领主”，在目前的版本（1.03中）有且只有一处可以购买此卡，不过即便错过也暂时无须担心，官方已经在最新的1.04版本中会增加新的购买点以方便遗漏的玩家补回来，位置是“哀歌之桥”旁的商人。

4. 莫布里戴尔的铁匠和克莱威奇的商人需要救出方能和他买牌或者打牌。基本而言，昆特牌的来源是村庄的商人、铁匠和酒馆，商人和铁匠基本在白天活动，夜晚时间他们并不会营业，而酒馆则是相反，只在夜晚营业。基本每个相对较大的村庄都会有一个酒馆，没去过的酒馆只有在营业时期才会显示，商人和铁匠同理。比较特殊（或者应该说是恶心）的是传送点“通往凯尔卓的桥”附近的铸剑匠，当玩家来到此处时，小地图上只会显示一个护甲师傅，实际上他旁边还有一个铸剑匠。而且不知是游戏本身的BUG还是笔者的技术问题，玩家很难才能和他触发对话，然而实际上他也是昆特牌收集中的一环。读档或者不停冥想推移时间可以解决这个问题，不过玩家也无需故意去找他聊天，因为这位NPC同时也是支线任务“艰苦年代”的目标之一，有志于完美本作的玩家怎么也会有机会跟他聊上一会。

◀就是图中这位铸剑匠

全昆特牌一览

中立牌								
名称	兵种	战斗力	能力	类型	获取方法	获取地区	相关任务	具体目标
诱饵	–	–	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	白果园酒馆的老板
诱饵	–	–	–	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	白果园酒馆的老板/七只猫旅馆的老板
诱饵	–	–	–	–	商人处购买	白果园	全收集到手	白果园酒馆的老板/乌鸦窝军需官处购买
领导号角	–	–	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	十字路口的旅店的酒馆老板
领导号角	–	–	–	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	帕西弗罗拉的老板
领导号角	–	–	–	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	奥森弗特的酒馆老板
烧灼	–	–	–	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	鹅阴酒吧的老板
烧灼	–	–	–	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	凯尔卓港酒馆的老板
烧灼	–	–	–	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	由里亚拉港的酒馆老板
霜霰	–	–	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
霜霰	–	–	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
霜霰	–	–	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
浓雾	–	–	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
浓雾	–	–	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
浓雾	–	–	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
地形雨	–	–	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
地形雨	–	–	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
天晴	–	–	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
天晴	–	–	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
利维亚的杰洛特	近战	15	–	英雄	昆特任务	诺维格瑞	昆特: 挑战塔勒	七只猫旅馆的塔勒
维瑟米尔	近战	6	–	–	昆特任务	诺维格瑞	昆特: 大城玩家	教主广场的维米・韦瓦第
范格堡的叶奈法	远程	7	医生	英雄	昆特任务	诺维格瑞	昆特: 酒馆老板大挑战	奥森弗特的酒馆老板
希里雅	近战	15	–	英雄	昆特任务	诺维格瑞	昆特: 大城玩家	诺维格瑞森林松鼠党营地的商人
特莉丝・梅莉葛德	近战	7	–	英雄	昆特任务	诺维格瑞	昆特: 老朋友	虚无旅店的兰伯特
丹德里恩	近战	2	领导号角	–	支线任务	诺维格瑞	生死交关	在威吉布德宅邸的化妆舞会牌局中获胜
卓尔坦・齐瓦	近战	5	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
爱米尔・雷吉斯・洛赫雷课・塔吉夫	近战	5	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
维兰特雷坦梅斯	近战	7	烧灼	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
神秘的精灵	近战	0	间谍	英雄	昆特牌任务	史凯利杰	昆特: 史凯利杰风	盖迪尼斯的格瑞米斯特（需先完成支线“进阶炼金术”）

北方领域								
名称	兵种	战斗力	能力	类型	获取方法	获取地区	相关任务	具体目标
弗农・罗契	近战	10	–	英雄	昆特任务	威伦	昆特: 威伦大玩家	米德考普斯的哈弟
约翰・纳塔利斯	近战	10	–	英雄	支线任务	诺维格瑞	危险游戏	金鲟酒馆的拉比
伊斯特拉德・帝森	近战	10	–	英雄	昆特任务	诺维格瑞	昆特: 大城玩家	澡堂的迪科斯彻
菲丽芭・艾哈特	远程	10	–	英雄	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
塔勒	攻城	1	间谍	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	阿林比翁的酒馆老板
薇丝	近战	5	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
丹索的齐格菲	近战	5	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
亚尔潘・齐格林	近战	2	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
西吉斯蒙德・迪科斯彻	近战	4	间谍	–	昆特任务	威伦	昆特: 威伦大玩家	乌鸦窝的血腥男爵
凯拉・梅兹	远程	5	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
席儿・坦沙维耶	远程	5	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
萨宾娜・葛丽维希格	远程	4	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
雪尔登・史卡格	远程	4	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
戴斯摩	远程	6	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
史登尼斯王子	近战	5	间谍	–	初期	初期	全收集到手	初期
抛石机	攻城	6	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
抛石机	攻城	6	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
可怜的步兵	近战	1	同袍之情	–	初期	初期	全收集到手	初期
可怜的步兵	近战	1	同袍之情	–	商人处购买	威伦	全收集到手	米德考普斯的店主
可怜的步兵	近战	1	同袍之情	–	商人处购买	威伦	全收集到手	林登维尔的商人
钦弗里掠夺者巨龙猎人	远程	5	同袍之情	–	商人处购买	白果园	全收集到手	白果园酒馆的老板
钦弗里掠夺者巨龙猎人	远程	5	同袍之情	–	商人处购买	威伦	全收集到手	克莱威奇的商人（需先在问号点救出）
钦弗里掠夺者巨龙猎人	远程	5	同袍之情	–	商人处购买	威伦	全收集到手	米德考普斯的店主
瑞达尼亚步军	近战	1	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
瑞达尼亚步军	近战	1	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
投石机	攻城	8	同袍之情	–	商人处购买	白果园	全收集到手	白果园酒馆的老板
投石机	攻城	8	同袍之情	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	帕西弗罗拉的老板
床弩	攻城	6	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
科德温攻城专家	攻城	1	提振士气	–	初期	初期	全收集到手	初期
科德温攻城专家	攻城	1	提振士气	–	初期	初期	全收集到手	初期
科德温攻城专家	攻城	1	提振士气	–	初期	初期	全收集到手	初期
蓝衣铁卫突击队	近战	4	同袍之情	–	商人处购买	白果园	全收集到手	白果园酒馆的老板
蓝衣铁卫突击队	近战	4	同袍之情	–	商人处购买	威伦	全收集到手	初期
蓝衣铁卫突击队	近战	4	同袍之情	–	商人处购买	威伦	全收集到手	初期
攻城塔	攻城	6	–	–	初期	初期	全收集到手	随机
褐旗营医生	攻城	5	医生	–	初期	初期	全收集到手	初期

尼弗迦德帝国

名称	兵种	战斗力	能力	类型	获取方法	获取地区	相关任务	具体目标
古雷特的雷索	近战	10	–	英雄	昆特任务	威伦	昆特: 威伦大玩家	奥瑞登的造船匠
梅诺・寇赫伦	近战	10	–	英雄	昆特任务	威伦	昆特: 酒馆老板大挑战	十字路口的旅店的老板
莫尔凡・符里斯	攻城	10	–	英雄	昆特任务	诺维格瑞	昆特: 大城玩家	帕西弗罗拉的老板
提伯・艾格布拉杰	远程	10	–	英雄	昆特任务	诺维格瑞	昆特: 酒馆老板大挑战	翠鸟酒馆的奥利维尔
亚伯力奇	远程	2	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	乌鸦窝的商人
艾希蕾・阿纳兴	远程	6	–	–	–	白果园	序章	–
辛西亚	远程	4	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	乌鸦窝的军需官
芙琳吉拉・薇歌	远程	6	–	–	支线任务	诺维格瑞	危险游戏	凯瑟・比尔珍的家中
莫坦森	近战	3	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	米德考普斯的店主
雷恩法	近战	4	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	林登维尔的商人
雷努阿・马特森	远程	5	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
腐烂的射石机	攻城	3	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
希拉德・费兹奥耶斯泰兰	近战	7	间谍	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
史提芬・史凯伦	近战	9	间谍	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
杂碎	远程	2	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	克莱威奇的商人
凡赫玛	远程	4	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
瓦提尔・迪・李道克斯	近战	4	间谍	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
弗林姆德	近战	2	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
卡西尔・莫瓦・迪弗林・契拉克	近战	6	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
普特卡摩	远程	3	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	克莱威奇的商人（需先在问号点救出）
弓箭手支援	远程	1	医生	–	商人处购买	威伦	全收集到手	林登维尔的商人
弓箭手支援	远程	1	医生	–	商人处购买	威伦	全收集到手	克莱威奇的商人（需先在问号点救出）
黑步兵弓箭手	远程	10	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	克莱威奇的商人（需先在问号点救出）
黑步兵弓箭手	远程	10	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	林登维尔的商人
攻城支援	攻城	0	医生	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	金鲟酒馆的老板
瑟瑞卡尼亚的重火蝎	攻城	10	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	林登维尔的商人
瑟瑞卡尼亚火蝎	攻城	5	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	乌鸦窝的商人
帝国班	近战	3	同袍之情	–	商人处购买	威伦	全收集到手	乌鸦窝的商人
帝国班	近战	3	同袍之情	–	商人处购买	威伦	全收集到手	十字路口的旅店的老板
帝国班	近战	3	同袍之情	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	七只猫旅馆的老板
帝国班	近战	3	同袍之情	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	鹅阴酒吧的老板
那乌西卡骑兵班	近战	2	同袍之情	–	商人处购买	威伦	全收集到手	乌鸦窝的军需官
那乌西卡骑兵班	近战	2	同袍之情	–	商人处购买	威伦	全收集到手	十字路口的旅店的老板
那乌西卡骑兵班	近战	2	同袍之情	–	商人处购买	威伦	全收集到手	乌鸦窝的商人
攻城工程师	攻城	6	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	十字路口的旅店的酒馆老板
年轻的特使	近战	5	同袍之情	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	鹅阴酒吧的老板
年轻的特使	近战	5	同袍之情	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	七只猫旅馆的老板

松鼠党

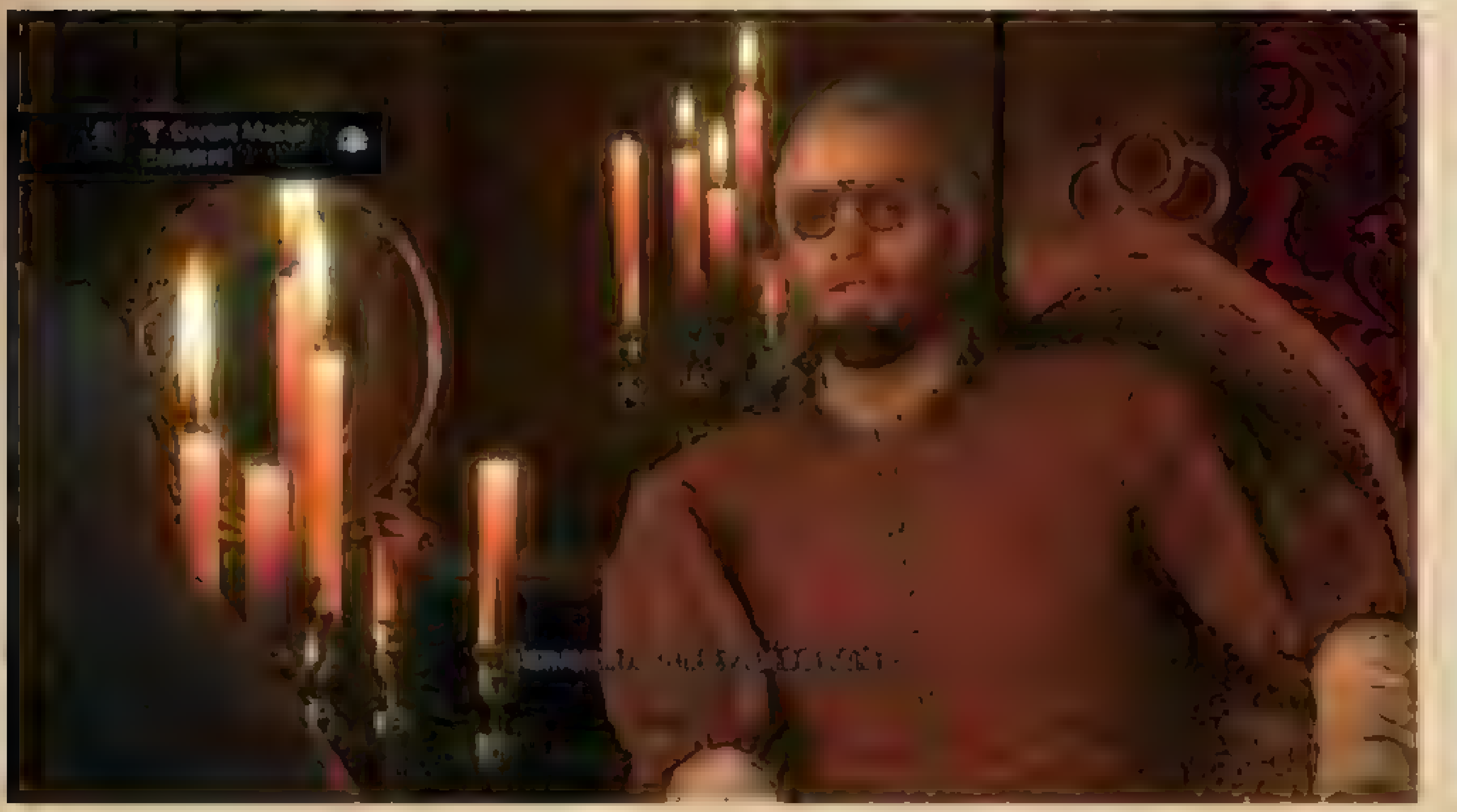
名称	兵种	战斗力	能力	类型	获取方法	获取地区	相关任务	具体目标
埃丝涅	远程	10	–	英雄	昆特任务	诺维格瑞	昆特: 老朋友	香草旅馆的卓尔坦
萨琪亚萨司	远程	10	–	英雄	昆特任务	诺维格瑞	昆特: 老朋友	泰莫利亚游击队藏身处的弗农・罗契
伊森格林・法欧提亚纳	近战	10	提振士气	–	支线任务	诺维格瑞	危险游戏	任务中泽德的家里
伊欧菲斯	远程	10	–	英雄	支线任务	史凯利杰	震撼治疗	任务过后德鲁伊处
丹尼斯・克蓝莫	近战	6	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
米尔瓦	远程	10	提振士气	–	支线任务	诺维格瑞	生死交关	在威吉布德宅邸的化妆舞会牌局中获胜
埃达・艾敏	远程	6	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
费拉万卓列	远程	6	敏捷	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
亚伊文	近战	6	敏捷	–	昆特任务	史凯利杰	全收集到手	凯尔卓港的苏斯塔
托鲁维尔	远程	2	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
李欧丹恩	远程	1	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
席朗・依斯尼蓝	远程	3	敏捷	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
巴克莱・艾尔斯	近战	6	敏捷	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	金鲟酒馆的老板
私枭医生	远程	0	医生	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
私枭医生	远程	0	医生	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	鹅阴酒吧的老板
私枭医生	远程	0	医生	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	翠鸟酒馆的奥利维尔
维里赫德旅	近战	5	敏捷	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	奥森弗特的酒馆老板
维里赫德旅	近战	5	敏捷	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	翠鸟酒馆的奥利维尔
多尔布雷坦纳侦察兵	近战	6	敏捷	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	金鲟酒馆的老板
多尔布雷坦纳侦察兵	近战	6	敏捷	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
多尔布雷坦纳侦察兵	近战	6	敏捷	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
矮人好斗分子	近战	3	集合	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	奥森弗特的酒馆老板
矮人好斗分子	近战	3	集合	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
矮人好斗分子	近战	3	集合	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
玛哈坎守护者	近战	5	–	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	帕西弗罗拉的老板
玛哈坎守护者	近战	5	–	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	奥森弗特的酒馆老板
玛哈坎守护者	近战	5	–	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	七只猫旅馆的商人
玛哈坎守护者	近战	5	–	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	金鲟酒馆的老板
玛哈坎守护者	近战	5	–	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	翠鸟酒馆的奥利维尔
精灵好斗分子	远程	2	集合	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	由里亚拉港的酒馆老板
精灵好斗分子	远程	2	集合	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
精灵好斗分子	远程	2	集合	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
维里赫德见习生	远程	4	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
多尔布雷坦纳弓箭手	远程	4	–	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	帕西弗罗拉的老板
私枭支援	近战	5	集合	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	七只猫旅馆的商人
私枭支援	近战	5	集合	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
私枭支援	近战	5	集合	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	翠鸟酒馆的奥利维尔

怪物

名称	兵种	战斗力	能力	类型	获取方法	获取地区	相关任务	具体目标
战灵	近战	10	–	英雄	昆特任务	史凯利杰	昆特: 史凯利杰风	凯尔卓的克拉奇・奎特
巨章鱼怪	远程	8	提振士气	英雄	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
伊勒瑞斯	近战	10	–	英雄	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
鹿首精	远程	10	–	英雄	昆特任务	史凯利杰	昆特: 史凯利杰风	盖迪尼斯的尔米亚
叉尾龙	近战	5	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
地元素	攻城	6	–	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	凯尔卓港酒馆的老板
恶魔	近战	6	–	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	阿林比翁的酒馆老板
瘟疫妖女	近战	5	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
狮鹫兽	近战	5	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
狼人	近战	5	–	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	由里亚拉港的酒馆老板
尸婴	近战	4	–	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	凯尔卓港酒馆的老板
畏惧者	近战	5	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
寒冰巨人	攻城	5	–	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	斯瓦雷格的酒馆老板
安德莱格	远程	2	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
人面妖鸟	远程	2	敏捷	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	哈尔维肯的酒馆老板
石化鸡蛇	远程	2	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
石像鬼	远程	2	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
赛尔伊诺人面妖鸟	远程	2	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
墓穴女巫	远程	5	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
火元素	攻城	6	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
小雾妖	近战	2	–	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	斯瓦雷格的酒馆老板
翼手龙	远程	2	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
巨型蟹蜘蛛	攻城	6	集合	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
蟹蜘蛛	近战	4	集合	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	阿林比翁的酒馆老板
蟹蜘蛛	近战	4	集合	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	由里亚拉港的酒馆老板
蟹蜘蛛	近战	4	集合	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	斯瓦雷格的酒馆老板
孽鬼	近战	2	集合	–	支线任务	诺维格瑞	循线追查	虚无旅店的兰伯特
孽鬼	近战	2	集合	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	哈尔维肯的酒馆老板
孽鬼	近战	2	集合	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
吸血鬼: 血魔	近战	4	集合	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	斯瓦雷格的酒馆老板
吸血鬼: 蝠翼魔	近战	4	集合	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	哈尔维肯的酒馆老板
吸血鬼: 蝠翼脑魔	近战	4	集合	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
吸血鬼: 吸血鬼女	近战	4	集合	–	支线任务	诺维格瑞	生死交关	在威吉布德宅邸的化妆舞会牌局中获胜
吸血鬼: 卡塔卡恩	近战	5	集合	–	昆特任务	史凯利杰	昆特: 史凯利杰风	凯尔谬雷的疯子卢戈
食尸鬼	近战	1	集合	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	哈尔维肯的酒馆老板
食尸鬼	近战	1	集合	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
食尸鬼	近战	1	集合	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
老巫妪: 煮婆	近战	6	集合	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
老巫妪: 织婆	近战	6	集合	–	昆特任务	威伦	昆特: 威伦大玩家	班寇汉的老贤者
老巫妪: 呢喃婆	近战	6	集合	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	阿林比翁的酒馆老板

领导牌

势力	名称	能力	获取方法	获取地区	相关任务	具体目标
北方领域	泰莫利亚之王	浓雾	初期	初期	全收集到手	初期
北方领域	北方的指挥领主	天晴	商人处购买	白果园	全收集到手	白果园酒馆的老板购买
北方领域	攻城之王弗尔泰斯特	领导号角 攻城	商人或铁匠处赢得	维吉玛皇家城堡	全收集到手	击败尼弗迦德贵族
北方领域	钢铁之心弗尔泰斯特	烧灼 攻城	支线任务	诺维格瑞	大赌局	任务中获得
尼弗迦德帝国	皇帝陛下	地形雨	初期	初期	全收集到手	初期
尼弗迦德帝国	尼弗迦德大帝	随机看对手三张牌	商人处购买	威伦	全收集到手	十字路口的旅店的酒馆老板
尼弗迦德帝国	白色火焰	取消对手领导卡	昆特任务	史凯利杰	昆特: 史凯利杰风	完成任务奖励
尼弗迦德帝国	冷血无情	从对手废牌中抽取一张	支线任务	诺维格瑞	大赌局	任务中获得
松鼠党	纯种精灵	霜霰	初期	初期	全收集到手	初期
松鼠党	山谷雏菊	战斗开始时多抽一张牌	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	鹅阴酒吧的老板
松鼠党	美貌过人	领导号角 远程	昆特任务	诺维格瑞	昆特. 大城玩家	完成任务奖励
松鼠党	多尔布雷坦纳女王	烧灼 近战	支线任务	诺维格瑞	大赌局	任务中获得
怪物	红骑士指挥官	随机天气	初期	初期	全收集到手	初期
怪物	狂猎之王	领导号角 近战	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	凯尔卓港酒馆的老板
怪物	死亡使者	丢弃两张牌 从牌组自选一张	昆特任务	威伦	昆特: 威伦大玩家	完成任务奖励
怪物	世界毁灭	医生	支线任务	诺维格瑞	大赌局	任务中获得



支线一览

支线任务

白果园村

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
扭曲的纵火客	无	哀歌之桥	无
清洁溜溜的炒菜锅	无	哀歌之桥	无
不见踪影	无	遭到洗劫的村庄	无
宝贵货物	无	锯木厂	具体位置为尼弗加德驻防营南部
临终之前	2	锯木厂	到达维吉玛皇宫后过期
全收集入手	无	无	昆特牌收集任务

威伦地区

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
葬礼火堆	3	莫布里戴尔	无
野性之心	7	大黑树	无
最后的仪式	无	大黑树	无
捍卫信仰	10	大黑树	具体位置为大黑树东边
祖灵前夜祭	无	乌鸦窝	无
护甲大师	24	乌鸦窝	建议和“乌德维克之王”一同完成
希里的房间	5	乌鸦窝	无
魔法之灯	6	无	触发时间为主线“伸手不见五指”完成前夕
凯拉·梅兹的邀约	6	米尔考普斯	无
老鼠之塔	6	米尔考普斯	无
拔刀相助	6	米尔考普斯	无
以知识进步为名	8	费克岛	以上四个支线为连续任务
贪婪之神	7	奢华庄园	无
祖灵前夜祭	7	乌鸦窝	无
里尔顿家的衰败	6	林登维尔	无
真假狩魔猎人	10	林登维尔	无
过去的鬼魂	6	里尔顿庄园	只有选择雷索登场才能触发
假证件	无	吊死鬼之树	无
悲苦的收获	9	吊死鬼之树	触发时间为触发上一个支线后
禁止通行	7	西方大门	触发时间为玩家拿到“通行证”前
真相藏于星星中	无	班寇汉	和昆特牌全收集有关的重要支线之一
葬身火窟	10	怪老头的采石坑	触发位置为采石坑西边
义勇兵	13	白鹰堡	无
重回驼背泥沼	9	乌鸦窝	触发时间为完成“家家有本难念的经”后
动用私刑	7	吊死鬼小巷	无
爱情的残酷陷阱	10	康岱尔	触发地点为北面的废弃地点
血缘关系	12	尼弗加德中央军营	无
狗儿的秘密生活	5	奥瑞登	触发位置为奥瑞登东面
恶邻居	10	奥森弗特港口	先在港口东面出口触发剧情后才能在南面触发
危险物品	无	勒契	触发位置为勒契西面
愤怒之拳：威伦	11	乌鸦窝	公告板触发
竞速大赛：乌鸦窝	无	乌鸦窝	公告板触发

诺维格瑞

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
大赌局	26	圣格列高里之桥	无
斗剑训练	12	圣格列高里之桥	触发时间为“破碎之花”和罗莎斗剑后，进入章节“凯尔莫罕之战”后过期
黑珍珠	13	圣格列高里之桥	无
喂，要看看我的货吗?	6	圣格列高里之桥	无
瑞达尼亚的头号要犯	12	埃泰叶厄	无
诺维格瑞黑帮	无	无	在“打倒二世”的搜索二世前必须触发，不然会显示支线失败
窃贼仁义	9	无	触发地点为“打倒二世”的赌场顶层
贵族雕像	14	圣格列高里之桥	必须先在商店购买相关物品才能触发（告示板旁商店）
牛奶与黑暗	9	圣格列高里之桥	必须先在商店购买相关物品才能触发（告示板旁商店）

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
鬼屋	无	无	在“诺维格瑞白日梦”选择不驱赶莎拉后过一段时间重返鬼屋
循线追查	11	教主大门	进入章节“凯尔莫罕之战”后过期
生死交关	12	南方大门	进入章节“凯尔莫罕之战”后过期
逃出生天	14	南方大门	同上
歌舞厅	14	教主大门	进入章节“迷雾之岛”后过期
肉体之罪	16	光辉大门	同上
危险游戏	12	光辉大门	和昆特牌全收集有关的重要支线之一
士兵雕像	14	南方大门	触发时间为上一个支线，在密室偷昆特牌的时候
尼弗加德秘密信息	8	南方大门	特莉丝家后能看到两个偷偷摸摸的人，待他们离开后使用猎人直觉调查砖块即可触发
埋葬的书	13	南方大门	
以眼还眼	12	泰莫利亚游击队藏身点	进入章节“凯尔莫罕之战”后过期
致命阴谋	14	圣格列高里之桥	无
诺维格瑞的好客	8	洋特拉	触发地点为洋特拉至撒拉辛庄园的路上
小红帽	15	洋特拉	无
宝剑与饺子	24	港区大门	得先跟某铁匠（不止一位）咨询铸剑大师后就能触发
老朋友的信息	无	教主广场	触发地点为教主广场背面书店，和老板对话即可
乌鸦盛宴	20	光辉大门	靠近时杰洛特会自言自语，使用猎人直觉即可找到触发地点
一马坊的麻烦	11	卡司敦	位置为维吉布德宅西南面
惊吓的母马	12	十字路口	位置为从奥森弗特东面出城后往南走
空空的鸡笼	无	舞动风车	触发地点为风车西边
别想回来	14	教主大门	河边“某酒馆”（你懂的）内触发
诺维格瑞，关门大吉	11	无	触发时间为完成“卢文伯爵的宝藏”之后，在城中探索时触发
矮人文件两难	2	教主大门	无
巡视边陲	12	诺维格瑞港口	港口东边，得救下委托人方能触发
忧心仓库	13	诺维格瑞港口	触发地点为港口西边
为祖国	无	诺维格瑞港口	无
愤怒之拳：诺维格瑞	23	教会广场	公告板触发
参加伊拉莫斯·威吉布德纪念赛马大赛	无	教会广场	无

史凯利杰群岛

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
家族之刃	15	凯尔卓港	无
值得信任	无	凯尔卓港	无
被扰乱的和平	25	凯尔卓港	触发地点为凯尔卓港南面洞穴
异乡人	14	阿林比翁	支线“国王的赌局”后过期，触发地点为当地酒馆，和狩魔委托“爱德堡的幽灵”委托主对话后触发
梦之洞窟	14	艾芙普灯塔	上一支线完成后自动触发
乌德维克之王	17	枪鱼海岸	进入章节“凯尔莫罕之战”后过期
恶灵缠身	17	斯瓦雷格	进入章节“凯尔莫罕之战”后过期
国王的赌局	18	凯尔卓港	进入章节“凯尔莫罕之战”后过期
最后愿望	15	拉尔维克	一旦到乌鸦窝找到乌马便会过期
加冕典礼	18	盖迪尼斯	无
珍贵的号角	12	海姆斯坦港	无
森林之心	22	隆德	关系到奖杯/成就“森林精灵”的解锁
进阶炼金学	24	盖迪尼斯	关系到昆特牌收集
震撼疗法	24	盖迪尼斯	完成后就能获得昆特牌
勇敢傻子总早死	无	巴克斯霍姆	无
逆心咒	无	兰维格	无
果斯巴特兄弟的悲剧	26	布兰岱尔	无
艰苦年代	21	布兰岱尔	触发位置为布兰戴尔北部，罗涅东部
罪与罚	18	无	中央大岛北边海岸
捡到的就是你的	24	鲸鱼坟场	触发位置为鲸鱼坟场北边
名誉的代价	14	哈尔维肯	无
吟游诗人的情人	15	布兰岱尔	触发位置为布兰戴尔东南部，湖的南边
披着狼皮	15	弗蕾雅神的花园	主线“无名之人”流程中可触发
竞技场大师	14	霍佛	触发地点为斯瓦雷格的西面（大地图左上角）
废弃的锯木厂	24	废弃锯木厂	触发位置为盖迪尼斯西南面
年幼遗孖	25	雷吉尔	触发位置为雷吉尔南面海岸（该处还有一个船的标志）
来自好远好远的地方	13	雷吉尔	触发位置为雷吉尔东面一个小岛上
战士之路	无	由里亚拉港	在听广场NPC对话后触发，在此之前不能登上该岛上的山顶，要不然不能触发
凭空出现的塔	30	由里亚拉港	无
自由魂	13	无	触发地点为中央大岛北面一个小岛上

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
为名誉和荣耀	15	拉尔维克	无
铁娘子	19	哈尔维肯	无
名誉的代价	14	哈尔维肯	无
愤怒之拳：史凯利杰	30	凯尔卓港	公告板触发
愤怒之拳：至尊之拳	30	无	完成上一个支线后触发
英雄追逐赛：为了女神的荣耀而赛	无	拉尔维克	公告板触发
英雄追逐赛：凯尔卓	无	凯尔卓港	是上一个支线的联动支线
英雄追逐赛：费雷斯达	无	费雷斯达	是上一个支线的联动支线
英雄追逐赛：斐隆德	无	斐隆德	是上一个支线的联动支线

凯尔莫罕

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
基地	23	要塞	触发位置为凯尔莫罕西部
温室效应	27	铁矿坑	触发位置为凯尔莫罕南部，矿坑东部
怪物杀手	26	湖泊小屋	调查水鬼尸体后触发
狩魔猎人的铸炉	30	凯尔莫罕	打开凯尔莫罕要塞内东南部高塔底层的宝箱后触发

狩魔委托

本作的狩魔委托基本不会错过，但由于有一个奖杯/成就“齐头平等”要求玩家不用法印、魔药、突变诱发物、剑油或炸弹解决两个狩魔委托的目标怪物，对于想一周目白金的玩家来说，理论上还是可能会错过这个奖杯/成就，现在就列出全狩魔委托和其推荐等级，以方便玩家参考并挑选目标（不包括DLC任务）。虽然说只要把难度调低就能很轻松地达成目标，但是部分怪物不用法印或者道具基本没法打（例如“日间妖灵”），所以挑目标还是得花点心思，推荐目标会以黄色字体标出。顺便一提，基本全部狩魔委托都是告示板处触发，除了“高地狮鹫兽”之外，这个只有在触发“护甲大师”后方能触发。

另外一点必须注意的是奖杯/成就“杰洛特：专业好手”的解锁有BUG，部分玩家可能不能解锁这个奖杯。暂时没有什么可靠的避免方法，最好的应对方法是在完成最后一个狩魔任务前存档以防万一。

委托名	推荐等级
井里的恶魔	2
风流寡妇	10
森林怪兽	6
尖叫怪	8
失踪的弟弟	33
奥森弗特森林里的生物	35
奥森弗特的醉汉	26
神秘的小偷	13
门户紧闭	24
沼泽麻烦	12
神秘的足迹	20
商路上的幽灵	23
树林女妖	10

委托名	推荐等级
拜维斯谋杀之谜	22
致命快感	15
森林之王	25
白女妖	16
蜜蜂幽灵	14
失踪的巡逻队	7
高地狮鹫兽	24
缪雷·迪亚布雷	18
巨龙	28
奇怪的怪兽	16
新郎到来	19
爱德堡的幽灵	17
失踪的儿子	29

寻宝任务

寻宝任务大多展开都是一样的：搜查某具尸体后获得纸条和钥匙，然后按照纸条的提示来寻找到宝藏。某些极品装备（猫、狮鹫、熊）的获得也和寻宝任务有关，不过触发方法相对简单，只要找到蓝图（或者地图）的一部分就能触发任务，其中蓝图大多和探索问号点有关，而地图则是在商人（多为铁匠处）购买，购买后阅读就能触发支线。

白果园村

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
寻宝任务：毒蛇学派装备	6	遭到洗劫的村庄	触发点为村庄西边的盗贼藏身点
泰莫利亚宝藏	4	嬉笑者之桥	触发点为桥的西部
脏钱	2	嬉笑者之桥	触发点为上一个的西部

诺维格瑞

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
血黄金	18	白鹰堡	位置为白鹰堡西部沼泽
战场秃鹰	20	白鹰堡	同上
嫁妆	32	白鹰堡	同上
倒霉的发展	4	恶魔坑	位置为恶魔坑南部
霉运缠身	18	恶魔坑	同上
为了钱什么事都做得出来...	12	伍斯坦	位置为伍斯坦南部沼泽
代价高昂的错误	18	吊死鬼小巷	位置为吊死鬼小巷西部
从热锅跳进大火中	无	托德拉斯	位置为托德拉斯西部
与世隔绝	7	托德拉斯	位置为托德拉斯北部
沉没的宝藏	4	吊死鬼小巷	位置为传送点北部
沉没的宝箱	4	费克岛	位置为费克岛南部小岛
遗失的货物	无	渡输站	位置为奥森弗特南部
祖蕾卡皇后的宝藏	4	船骸海岸	位置为传送点北部
死人不会回手	9	度恩罕	位置为度恩罕东南部，度恩罕位于米尔考普斯西南部
别惹毛天神	15	度恩罕	位置为度恩罕南部
船骸海岸	13	伍斯坦	位置为伍斯坦西部小岛
没人回应的请求	28	康格尔	位置为康格尔南部，康格尔位于米尔考普斯西南部
寻宝任务：狮鹫学派装备	11	孤岩	触发位置不定，孤岩只为其中一个地点
寻宝任务：猫学派装备	17	埃泰叶厄	位置为遗迹入口破墙内，触发位置同样不定

史凯利杰群岛

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
家族财宝	13	废弃旅馆	无
宝藏深渊	31	哈尔维肯	位置为哈尔维肯西南部洞穴
遗产	14	巴克斯霍姆	无
赞美弗蕾雅神	4	布兰岱尔	位置为布兰岱尔南部
尼弗加德宝藏	13	由里亚拉港	位置为海港东南部
胆肥猛隼	10	霍佛	位置为霍佛南部
小路捷径	13	乌德维克	位置为乌德维克中央湖泊
海岸珍珠	13	爱德堡灯塔	位置为爱德堡灯塔南部
大丰收	13	荒废村庄	位置为乌德维克，荒废村庄北部
遗迹，宝藏，老掉牙那套...	18	朵夫遗迹	触发地点为传送点旁的骷髅上
藏宝图	12	布兰岱尔	触发地点为布兰岱尔南部湖泊东边废弃农仓内
铁臂的宝藏	13	哈尔维肯	位置为哈尔维肯北部小岛
倒霉家伙的宝藏	48	无	位置为中央大岛北部小岛上，具体位置可参考支线“自由魂”
寻宝任务：熊学派装备	20	废弃旅馆/由里亚拉港	当地一间倒塌的房屋内/山顶“英格瓦之牙”的城堡内，触发位置不定

《独一记忆》是由英国曼彻斯特的一家由 6 个人组成的独立游戏公司于 2014 年率先在 PC 上推出的一款第一人称冒险游戏，讲述了未来一家记忆检索公司 Ether Institute of Telepathic Medicine 的一名雇员潜沉到一位公司内患者 - 诊断出老年痴呆症的 69 岁的 Jean Thompson 的记忆中的一段冒险故事。游戏凭借着精巧的谜题以及自由的探索度受到了广大媒体的好评。在 PC 版发售的 1 年后，用虚幻 4 引擎打造的 PS4 版本也终于面世。本作为主机版 PS4 独占，因为制作团队声称从未收到 XBOX 的邀请，而且团队成员也没有人是 XBOX 玩家。游戏一经推出就成了当月的 PS+ 的会员免费游戏，港服也在 6 月份的 PS+ 加入了本游戏。

文 aimerinter　编 乙太　美编 小瑟

系统介绍

操作列表

按键	功能
左摇杆	控制角色行走 / 菜单界面光标的移动
右摇杆	视角的移动
□键	调查
○键	取消，蹲下 / 站起
△键	记忆 / 容器之间传送
× 键	跳跃
触摸板	检查随身携带的物品
L1 键	显示道具名字
R1 键	跑步
L2 键	举起 / 放下油灯
R2 键	油灯照射重现记忆
OPTION 键	暂停游戏 / 菜单

独一记忆	White Paper Games	动作冒险
PS4 Ether One		美版
2015年[illegible]月5日	本地[illegible]	全年龄
售价为19.99美元		

操作说明

1. 准星对准物体后 L1 键可显示道具的名字；按□键拾取道具，之后可用摇杆或者触摸板进行调查，再按○键为放回道具而按□键则是将这个道具带在身上。游戏的主角一次只能拿着一个道具，假如按□键拿新的道具，旧的道具就会放在新的道具原来的位置上。而随身拿着的道具，若在场景中有可以放置或者使用的地方，则将准星对准后按□键就可以放下或者使用，解谜经常要用到这个操作。带在身上的物品可随时按触摸板拿出。按△键则可以传送回容器，在那里有储存架用来储存目前用不到的物品，后文会具体说明。

2. 游戏中在移动中按下 R1 键则可以直接切换至跑步，需要注意的是按一下就可以不必一直按着 R1 键，因为游戏中没有敌人或者能即死的地方，所以攻关中一直保持着跑步状态也没问题。

3. 油灯在第 2 章才能获得，按 L2 键可以举起 / 放下，而举起状态按 R2 键则可以对场景中可以重建的记忆进行恢复。这个操作用到的地方不多，不过也是游戏收集要素的一部分。

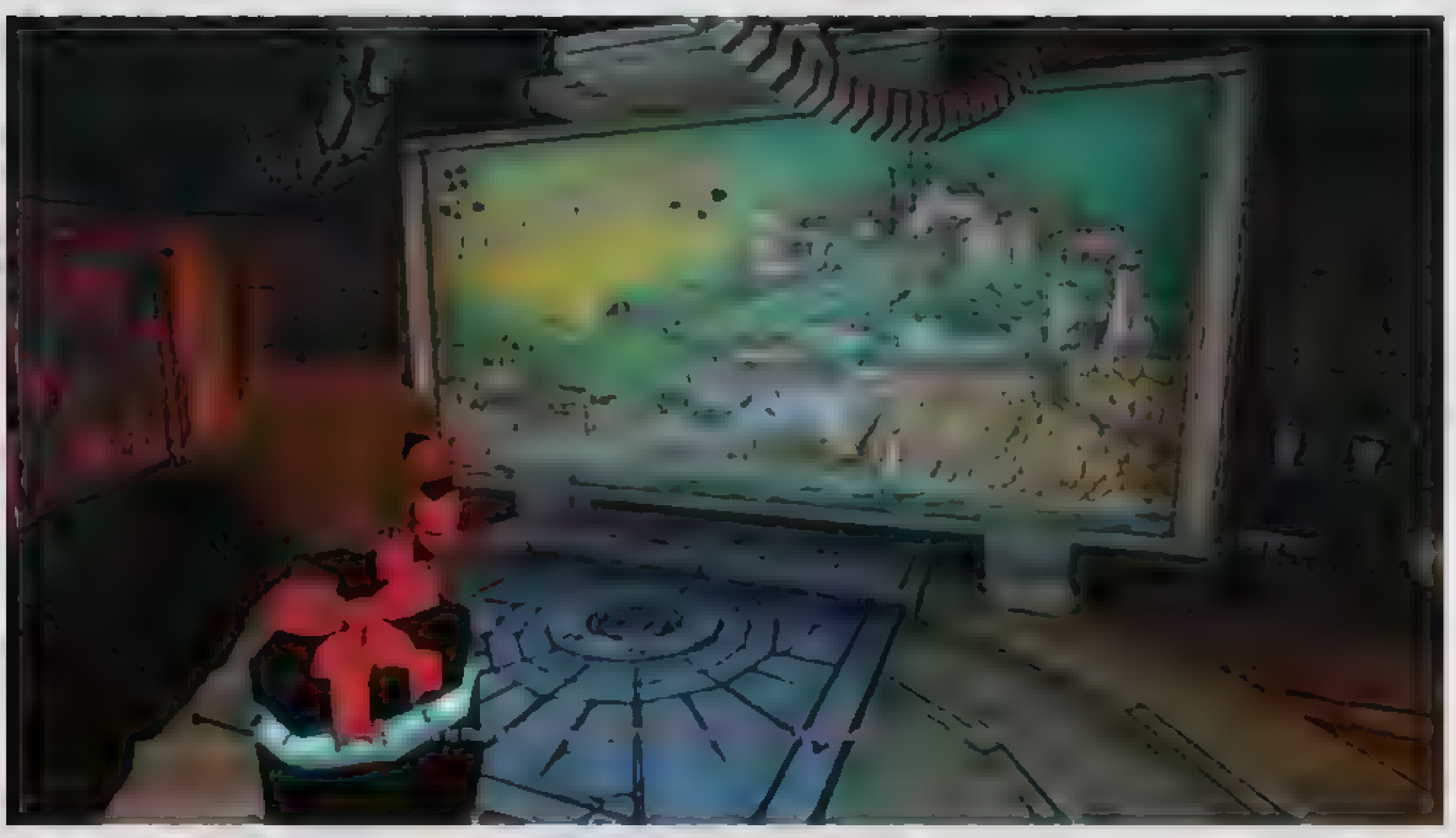
© White Paper Games Ltd. All rights reserved 2015

存档机制

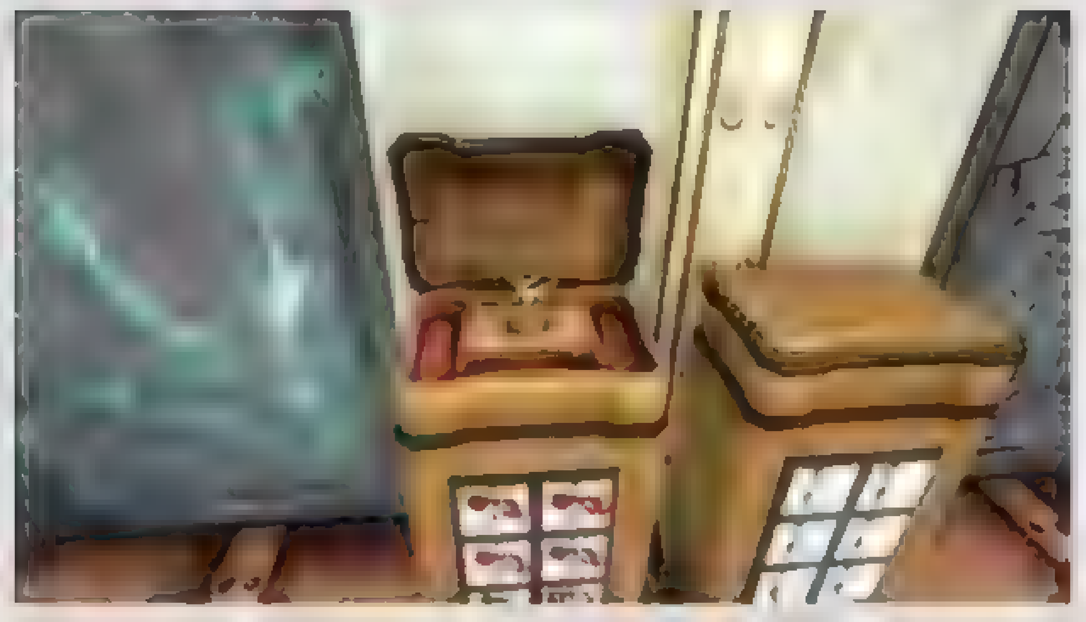
游戏支持即时存档/读档，而最大存储个数为3个。鉴于游戏可能会出现BUG或者死机的情况，推荐玩家尽量多手动存档。游戏本身会自动存档，不过这个自动存档只会自动覆盖最新的那个存档。在最新版本的补丁中，制作组已经大大减少了游戏死机的几率。

容器

在进入正篇后玩家可以在容器/记忆之间按△键切换，容器就是玩家的大本营，这里可以存储道具，查看进度等等。游戏的发展是线性的，需要一步步解开记忆才能探寻新的区域，而游戏的舞台Pinwheel总共有4大区域，这几个区域之间是可以互通的。游戏本身没有地图，无论是整个Pinwheel的大地图或者各区域的小地图都无迹可寻，好在场景并不是很大，而且有很多指路牌或者很有特色的建筑能够让玩家记住路。在容器的大画中可以看到一副Pinwheel的一览图，上面显示着目前收集到的放映机个数。



记忆之门



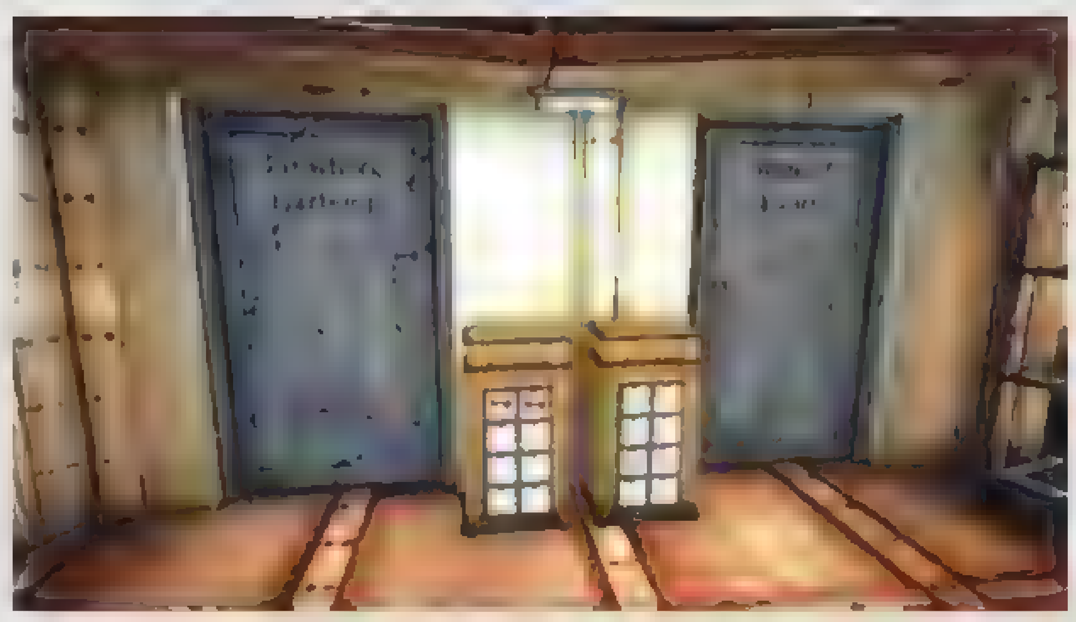
游戏的结束以进入容器中Pinwheel Village的记忆之门为分水岭，一旦进入这个门后游戏即将迈向结局无法再回头，所以收集需要在进入这个记忆之门之前全部完成。

道具

游戏中可以取得很多道具，觉得有用的道具千万不要随处乱扔，按△键回到容器存到储存架上以免之后要用到却找不到了。除此之外游戏中的密码都是固定的，下文中将会直接给出密码，有兴趣的玩家可以仔细探寻一下密码的来源。

收集品

推动剧情的主要收集品是缎带和放映机，除此之外游戏中还有巨人模型，回忆场景（需在Pinwheel Industrial Center取得油灯后才能取得）以及语音留言3种收集品涉及到奖杯。



全收集攻略

章节0 Ether公司&Devlin Mine

名称	数量
放映机	1

收集要点：

1.开始后是教学篇。按下开关后来到公司总部，下楼看到前台，按一下桌上的响铃，绕到柜台后面打开抽屉看到磁卡，调查时会听到联系，让主角赶往Restoration Chamber 3。转身顺着走廊方向直走，上台阶后可以看到通往目的地－Restoration Chamber 3的大门。下楼后来到下层，进入右面的门。穿过一个走廊后来到一个天井大屋。到右面调查桌子上的开关，结果保险丝坏了，原来错放的是75a。根据游戏的提示或保险盒上的纸条，到另一端的备用柜里按L1键找到300a的新保险丝，回到保险盒那里换上即可。坐到场地中央的红椅子上就可以开始真正的游戏了。

2.潜沉后来到容器（The Case），这里是流程的大本营，在游戏中可以随时按△键回到这里和回到病人Jean的记忆中。中间的画布显示了目前收集到的放映机个数以及大地图，而在两旁则显示了游戏的4大区域：Pinwheel Harbour，Pinwheel Industrial，Brimcliff Mine以及Pinwheel Village的记忆碎片收集情况。Brimcliff Mine算是游戏的支线，为了了解整个游戏的剧情和拿到所有奖杯，我们在流程的第三大部分需要前去查看一番。这个屋子还有4个架子，每个架子3层，一层可以放10个物品，所以总共可以放置120个物品。这些架子的作用其实是储存玩家们捡到的可能有用也可能没用的东西，毕竟主角身上只能带着一个道具。

3.故事的一开始是在Devlin Mine，顺着路一直往下前行。矿场的地形稍微有些复杂，这个游戏有很多对推进流程无用，但是对了解剧情很有用的道具和文件，可以顺路调查一下。来到尽头下楼梯，左转后的走廊里有个门带着密码锁。在对面的屋子里屋探寻一番可以找到一个笔记，

上面的大意是"怕忘了密码不过管事的不让记下来，但是矿工们都拿铁盘子吃饭"，根据这个提示在上一层的书桌上找到铁盘子，翻过来可以看到密码 1670。然后到之前那个锁着的门上转动密码锁开启门扉。

4. 来到矿场的地上入口，打开闸门的开关很容易就可以看到，不过之前需要先将旁边的阀门转到正确的位置，对面有一幅指示图，根据图上的方向转动各个开关即可。从左到右依次为：顺时针，逆时针，逆时针，顺时针，逆时针。然后拉闸退水，门就开了。进入升降机拉闸，下降到矿井中。

5. 先到右边屋子，可以看到已经散架子的**放映机 1**，在里面的柜子里取到 Bottle，来到对面的屋子可以看到冲压机，将瓶子放在上面再按按钮压碎它，取得 Broken Bottle。顺着矿井坑道走，利用碎瓶子割破两个鼓风机的管子开启闸门，再割破两个管子再次开启一个闸门后来到被水淹没的矿场，桌子上看到一本书捡起来，原路返回到之前看到放映机的地方，将书放在有纸张的桌子上，放映机重新组装好，调查后

发生剧情。从旁边开启的铁门一路前行，捡起一块闪闪发光的石头，根据游戏提示放到旁边的冲压机上压碎它，之后需要再将自动提上的把手拉下，发生剧情后 Devlin Mine 序章结束。

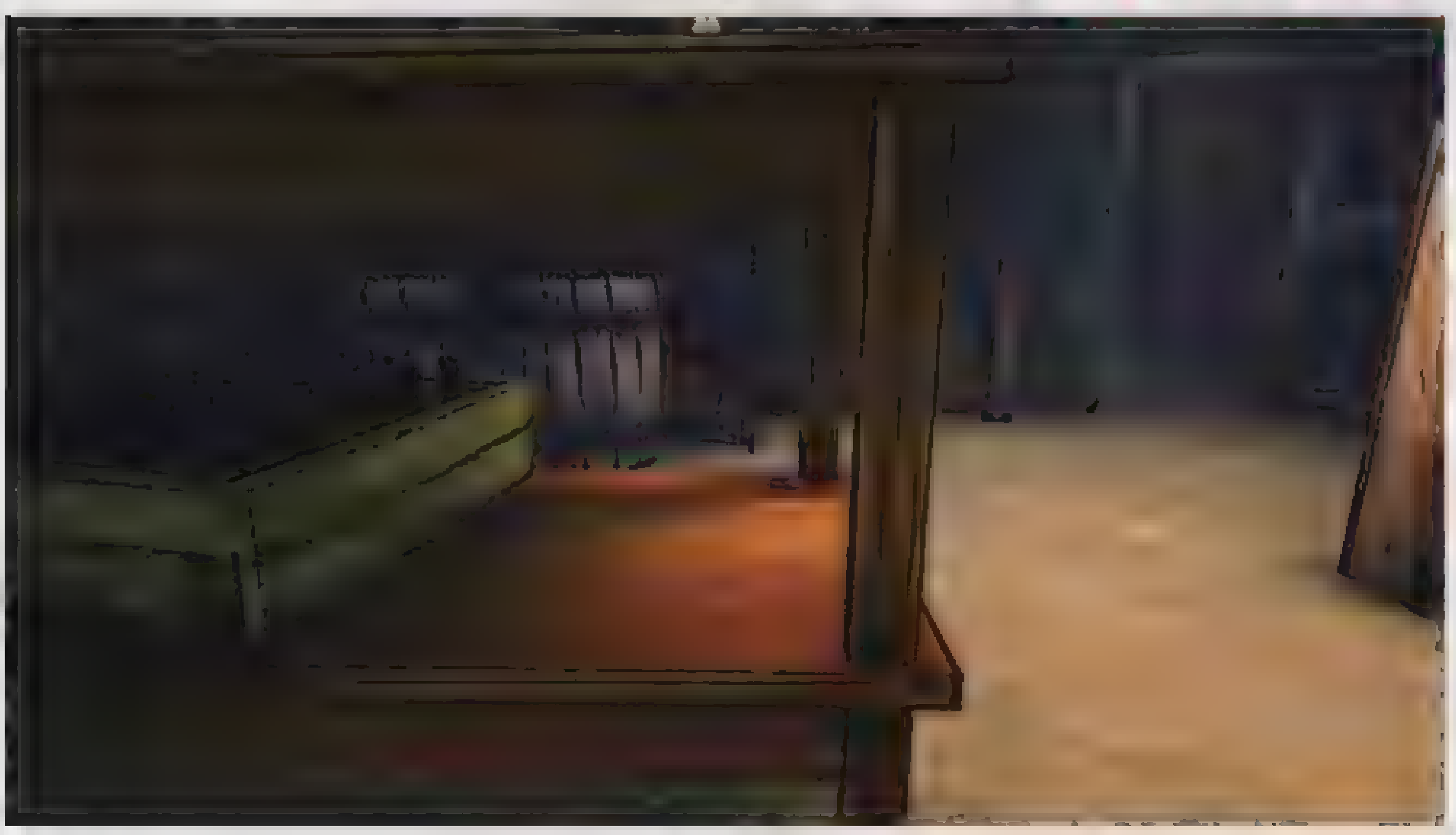
章节 1 Pinwheel Harbour

本章收集品列表	
名称	数量
缎带	8
放映机	4
巨魔模型	2
语音留言	1
回忆场景	1

收集要点：

1.Pinwheel Harbour 开始，下楼后打开一个被小梯子挡住的柜门可以取得一个滚轮，后面保险箱要用到。出门后走右面的岔道，进入大屋后可以看到**缎带 1**；出门下楼，来到港口后往右边走进入沙滩上的小屋，可以看到**缎带 2**；（需在 Pinwheel Industrial Center 取得油灯后返回 Harbour）小屋的另一侧有个破烂的木台，按 L2 键举起油灯，对准里面一块白色闪蓝光的板子按 R2 键照射，则可以取得**回忆场景 1**）。

2. 来到港口的另一边，在酒馆外的餐桌上找到**缎带 3**；进入对面的 A.Bell Workshop，顺手把门关上，这样里屋的门才会打开，进入里屋后拿起桌子上的锤子，以左－中－左－右的顺序敲击铃铛，此时门外的**放映机 1** 就恢复了，过去按□键则可播放；刚才敲铃铛的屋子有个保险柜，在窗口旁边桌子的抽屉里可以找到**重要道具缺失的滚轮**，安到保险柜上，密码为 0427，打开后取得**巨魔模型 1**。



3. 出门进入酒馆，通过小阶梯上到上层，在一副画上输入 JD TAYLOR，将一开始拿到的滚轮安到保险箱上，输入 1513 拿到钥匙，转身开启放映机旁边的绿门，来到里屋拾取玻璃柜里的模型船，回到室外顺着河流而上，看到**缎带 4**，再将刚才的模型船放在旁边有模型船的木架上，回到酒吧的绿门那里，调查**放映机 2**；来到酒吧地下室可以找到**缎带 5**，在旁边的酒架上可以找到一把**钥匙 Orchard Key**，这个是十分关键的道具千万要放回容器的储物架上。

4. 上楼从放映机 2 旁边的木门出去，进入右边的大屋，在木桌的信件的 Item Name 格输入 BALDRIC，在 Quantity 格输入 1，转身进入里屋，在木桌抽屉里找到邮票，回去贴在信封上，拿着信封出门直走看到右侧有个红色招牌 Pinwheel Post Office，把信扔到邮筒里，然后从旁边的石梯上去，转动转轮 2 次，下楼进入邮局，在柜台的里面可以找到**巨魔模型 2**，然后开启桌上的包裹拿到 Bracelet，回到之前拿到信件的大屋，来到 2 楼最里屋，将 Bracelet 放到空着的木盒中，之后调查**放映机 3**

5. 来到室外从右边的石梯上去看到**缎带 6**；上楼进入面前的第一个屋子，通过黑暗的楼梯上到天棚，打开木桌可以找到**语音留言 1**；回到室外顺着道路走，左面第一个屋子找到**缎带 7**；出门左拐，在岔路口看到左面有个木船，旁边屋子可以找到**缎带 8**；对面通路右侧是 Blacksmith（铁匠屋），找到一个轮盘把手，安到旁边屋子的锅炉上，转动把手点燃锅炉，上楼调查转轮 3 次放下绳子，在 2 楼的另一侧捡到插头，下楼调查机械旁边的把手，绳子被卷住铁块将地板砸出窟窿，跳下后将插头放在电线断路处，拉下电闸，调查房间另一侧的**放映机 4**。

6. 本章全部收集结束，按△键回到容器，看到 Pinwheel Harbour 旁边的八音盒已经打开，上去调查芭蕾舞者后，回忆之门打开。这个桥段就是剧情的关键处，玩家手上拿着照相机，对着场景中高亮的物品照相可以勾起一些回忆，在完成全部回忆前玩家是不能跑动的，以此为基准可以判定是否完成全部回忆。之后顺着来时的小门出去即可。

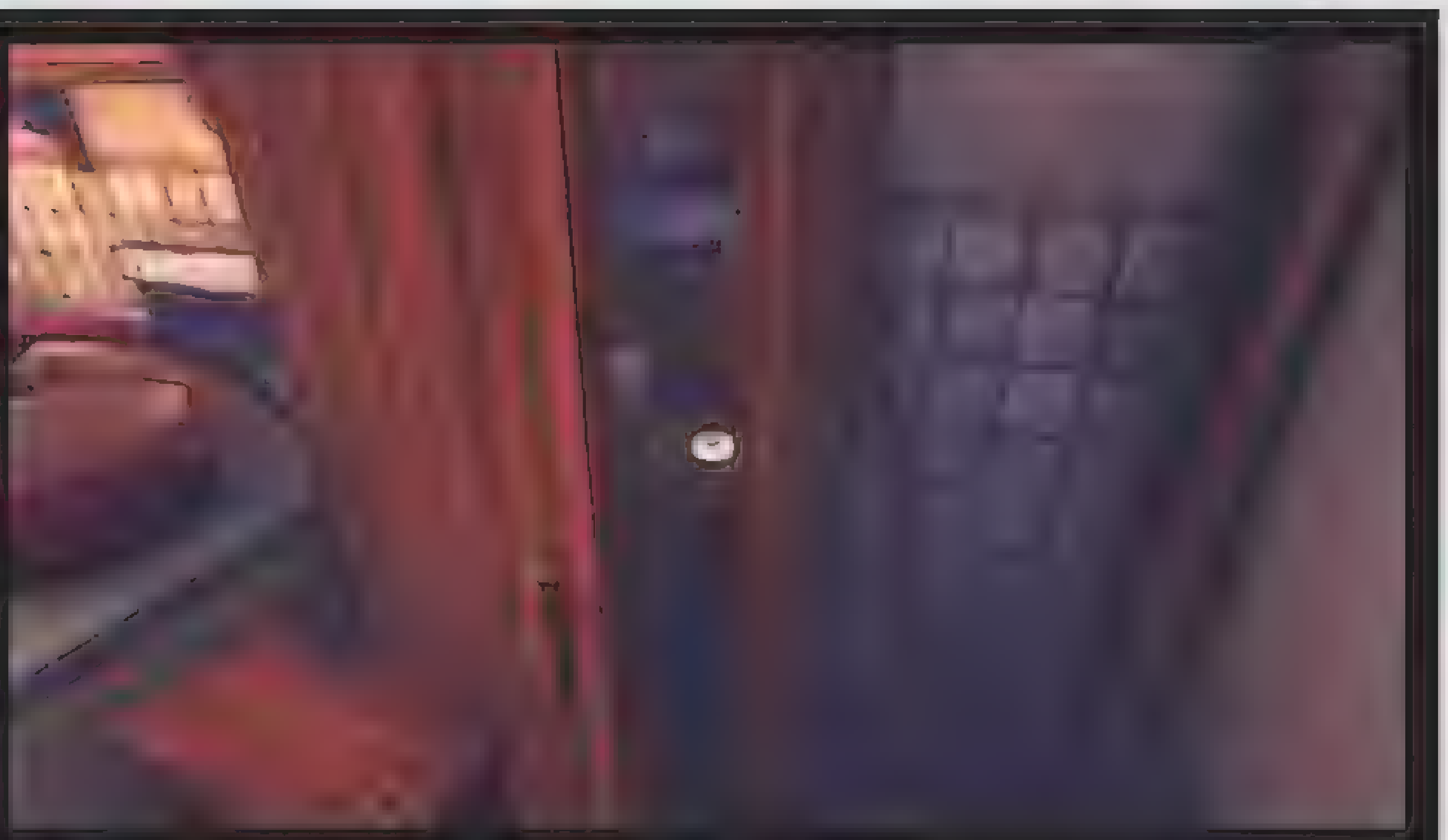
章节 2 Pinwheel Industrial Center

本章收集品列表	
名称	数量
缎带	8
放映机	5
巨魔模型	2
语音留言	2
回忆场景	2

收集要点：

1. 顺着港口河流上游进入打开的铁门，然后继续顺着河流而上来到 Pinwheel Industrial Center。先顺着楼梯向上，在红地板右侧有个能蹲着过去的通道，里面可以找到**语音留言 1**；回到红地板处，从室外左侧的楼梯向上来到高处，进入左前方门口标着 3/12 的屋子，在深处可以找到**缎带 1**。

2. 出门右转上阶梯左转，可以看到通往 Pinwheel Village 的铁门，此时打不开。顺路左转上铁梯，左边的小阳台上可以找到**缎带 2**；之后从刚才的铁梯走另一侧，一路向上看到门口上面标着 Mill Management 的大屋，进去后左转，在窗口处找到**缎带 3**；这个大屋里有个升降梯，旁边有两个鼓风机，调查鼓风机侧面的盖子打开，然后调查旁边的黄色按钮，分别让钩锁钩住两个鼓风机，然后调查 Pressure Control Terminal 最左边的手闸 2 次，最右边的手闸 1 次，升降机的门打开拉下手闸升到顶层，上楼后打开玻璃展示柜，在下面的抽屉里

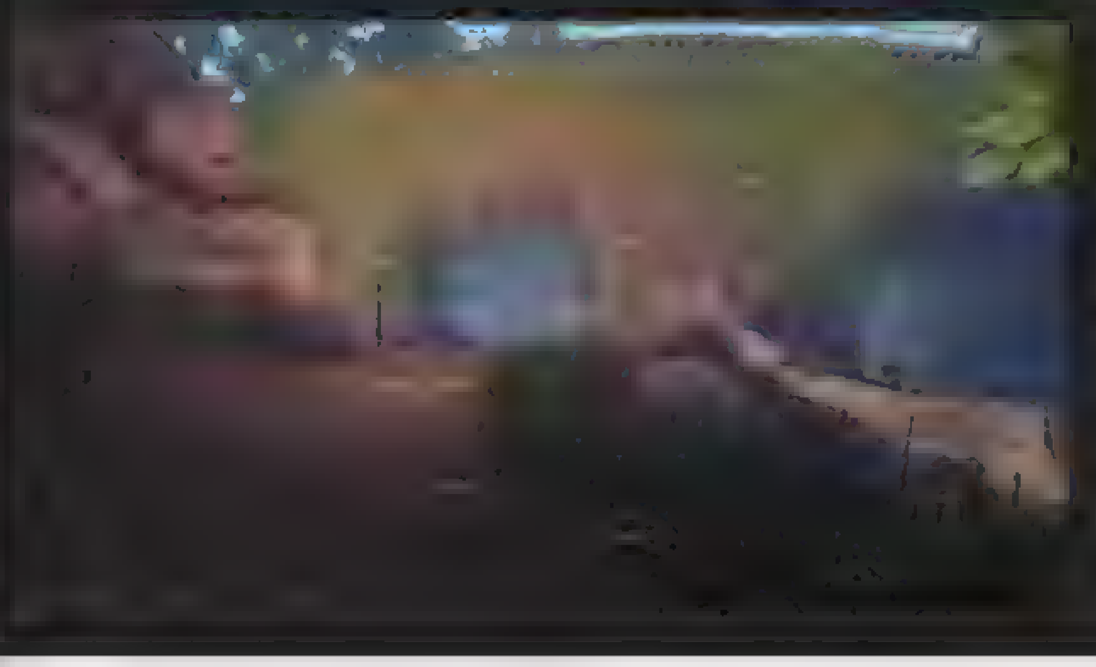


找到月历放在机器上，按下黄色开关，之后在对面的黑板上填上（To）USA（SHIPPED），（ON）MON 16，**放映机 1** 恢复然后过去调查；在这个屋子里还有个保险柜，缺了一个滚轮，屋子里写字桌的抽屉里有备用的滚轮，安上后转动密码为 1845，可以取得**巨魔模型 1**。

3. 一路返回到 3/12 屋子，从门的右侧走，看到一个上面标着 Arsenic House 的屋子，进入对面的屋子下楼即可看到**缎带 4**；回到 Arsenic House 的门前，调查终端的中间的手闸 2 次，右侧两个手闸各 1 次，然后转动黄色的把手，进门后将对面的两个黄色把手各转一次，然后打开正在燃烧的两个锅炉的铁门，从右侧进门，在对面的密码门输入 2218，里面有两瓶化学药剂，将它们分别投入两个锅炉里，将锅炉门关上，下楼调查 6 次将闪绿光的机器的把手调至 3/4 FULL 处，下去拉把手后，**放映机 2** 恢复然后过去调查；出门看到湍急的水流，尽头看到**缎带 5**。

4. 转身直走，下楼后右转，看到 Ore Tramming 标牌后走右边的路，直走左转在更衣室看到电闸，从左到右：第 1 个调查 2 次，第 3 个调查 1 次，第 4 个调查 2 次，然后转黄色把手，旁边有 3 个密码锁，中间的那个输入密码 2910，拿到咖啡杯，之后转身看到放映机，进入里面的厨房，将咖啡杯放到咖啡机上，打开侧面的小容器，然后在厨房有相框的玻璃柜里找到一个玻璃瓶，回去对着小容器倒 2 次，回到之前的更衣室，在取得咖啡杯的衣柜里拿好锤子，进入盥洗室，可以找到**缎带 6**，之后对着有裂缝的墙壁来一锤子，在里处找到毒药，回到咖啡机处倒一次，按下按钮后毒咖啡煮好，拿着咖啡杯进入更衣室对面的木门，然后进入看守的办公室，把咖啡放在桌子上，**放映机 3** 恢复过去调查；从楼梯处上去，在上层看到一个两层的木柜打开上面的门可以找到**语音留言 2**；回到看守的办公室，调查墙上的画后在保险箱处输入 0112 取得**巨魔模型 2**。

5. 回到看到 Ore Tramming 的地方直走下到底层可以看到放映机，在旁边的板子的缺失名字处输入 NICK B，WEIGHT 缺失的地方填上 75，然后左转从楼上右前方的走廊进入，蹲下过了两个障碍之后看到左边的通道有 Miners Dry 字样，顺着这个通道走，将屋内的控制台的 420F 的 3 个把手分别调查一次，然后拉下旁边的电闸，屋子有**缎带 7**，先不要回去，从这个屋子的楼梯一直上到顶层可以获得重要道具 - 油灯，对着对面闪着蓝光的板子按 L2 键举起 R2 键聚光则可以获得**回忆场景 1**；之后回到 Ore Tramming 的标牌处，进入旁边的过道上楼来到一个办公室，在有密码锁的木桌上调成 2804，取得铁锤，下楼路过放映机左转，看到**缎带 8**，面前是 BrimClif Mine 的入口不过目前无法进入，旁边是一红一白两个管子，以白白红白的顺序拿刚才的铁锤敲，过一会儿矿车驶来，回去调查**放映机 4**。



6. 一路返回到拿到缎带 5 的地方，旁边有一处断裂的通道，上面有闪蓝光的白板，举起油灯照射可以取得**回忆场景 2**；接着回到 3/12 屋子，从屋内的铁梯上去，来到另一侧可以看到一个操作台，右边有 3 排黄色的按钮，先将左边的 1 排都按一遍，然后最右边的那排，从上往下：第 1 个按 11 下让指针指到 12，第 2 个按 9 下让指针指到 10，第 3 个按 6 下让指针指到 7，第 4 个按 2 下让指针指到 3，然后返回从外侧的铁梯上到顶层，对着 Preasure Points 的表格，在 C3、A5、D11、J4 处打 × 键，**放映机 5** 恢复。回到容器，进入 Pinwheel Industrial Center 的小门，进行记忆恢复。此段记忆恢复涉及到一个本作最可能错过的奖杯：Déjà Vu，详见后面的奖杯说明。

章节 3 Brimclif Mine

本章收集品列表

名称	数量
缎带	8
放映机	5
巨魔模型	2
语音留言	1
回忆场景	1

收集要点：

1. 在之前前往 Pinwheel Industrial Center 的河流左侧有一块巨石，蹲着可以从下面的洞口进入来到 Brimclif Mine。顺路前行可以看到通往矿井的升降机，先不要进入。路过被水淹没的地区可以看到放映机，先不要下去直走，在柜子里找到铁锤，以白红红红白的顺序敲击旁边的铁管，矿车驶来拾取上面的黄色把手，安到台阶处的阀门上，顺时针转动下面那排从左数第 1 个和第 3 个，拉下没有密码锁的那个电闸，然后转动密码锁 380 拉下旁边的电闸，下去调查**放映机 1**；之后顺着被淹没的区域接着走，上楼梯后就可以看到**缎带 1**。

2. 通过升降机来到矿井深处，出来后先走右边的道路，在第一个区域就可以看到**缎带 2**；之后走升降机左边的道路，看到通往 Pinwheel Industrial Center 的大门不要进入，下楼梯后可以找到**缎带 3**；往回走在一个铁架的木柜里可以找到**语音留言 1**；在刚下升降机的这次选择直走，不远处可以看到一个铁镐插在墙里，**缎带 4** 在旁边的铁杆上。

3. 缎带 4 旁边的机器刻度有 4 个：380,400,420,480，将旁边的刻度盘调至这 4 个数字可以改变矿井的深度。目前所处的深度是 380，用油灯照射远处下方闪蓝光的白板，取得**回忆场景 1**，通过刚刚搭建好的栈桥，在里面找到办公桌打开柜门，找到**巨魔模型 1**。

4. 之后将深度调至 420，顺着道路往左边走即可看到**缎带 5**；在楼下面的白包里找到一本红色的圣经，上楼将密码锁调至 1151 开门，上面一共有 5 个放书的小木桌，将圣经在每个书桌上各放置一次，然后熄灭中央和左侧的两根蜡烛，**放映机 2** 恢复过去调查。楼梯旁边的宝箱此时会打开，拾取里面的钻头，安到不远处黄色钻孔机的前部，第

一个钻孔机驶出。

5. 深度调至 480 后，回到升降机处拾取影片 2，路过放映机，从右边的通路一直走在尽头找到**缎带 6**；回到放映机处，看到一个绿色的机器，将影片 2 放在 2 号位（从左到右为 1–6）在一个铁门旁边找到影片 1 放到 1 号位，上左边的铁梯在一个矿工海报左侧找到影片 3 放到 3 号位，绿色机器对面打开密码锁 1402 取得影片 4，下到最底层找到影片 5，从右侧铁梯上去找到影片 6，影片全部安好后，先按下机器后面的按钮，然后再按下前面的按钮，组成一句话：fragments are torn help everyone remember，**放映机 3** 恢复过去调查，旁边的宝箱此时会打开，拾取里面的钻头，安到不远处黄色钻孔机的前部，第二个钻孔机驶出。拾取绿色机器旁边的铁箍。

6. 深度调到 400 后顺着吊桥一直走可以找到**缎带 7**；之后在刚过吊桥处右转下楼梯，直走在走廊深处可以找到**缎带 8**；打开旁边的密码锁 0314，回到取得缎带 7 的地方，在一个大铁门最左边的铁柜里找到**巨魔模型 2**，进入铁门将铁箍安到惟一没箍的柱子上，这里总共有 5 排柱子，数量从上到下分别为 23432，以 3–1（3 为行数，1 为这行最左边的那个），3–2,5–1,2–3,4–3 的顺序调查柱子，**放映机 4** 恢复过去调查；旁边的宝箱此时会打开，拾取里面的钻头，回去安到黄色钻孔机的前部，第三个钻孔机驶出。

7. 此时升降机右侧的通道已被钻开，进入后看到闪红光的电闸，这里的解谜方法是：拉下电闸后里面一片漆黑出现绿色的鸟笼，需要尽快赶到鸟笼下面，听到鸟叫即为调查成功，鸟笼一段时间后就会消失，而在调查完毕前下一个鸟笼不会出现，这个场地还有很多障碍物，而且一片漆黑很容易晕头转向，此时要以电闸红光为基准找寻方向，成功调查 5 个鸟笼后，**放映机 5** 恢复过去调查。Brimclif Mine 篇章结束，回到容器进入对应的小门进行记忆恢复。

章节 4 Pinwheel Village

名称	数量
缎带	8
放映机	5
巨魔模型	3
语音留言	2
回忆场景	1

收集要点：

1. 从矿井通往 Industrial Center 的门进入，一路回到前文中提到的这个区域通往 Village 的铁门进入。Village 的地形以上方教堂，下方港口，右侧为教堂和集会所，左侧以电影院为基准比较好找路。先走右边的道路可以找到**缎带 1**；顺着灯光走看到岔路，左侧的道路右面是 Pinwheel Cinema 电影院，先进入左侧道路的两个房子，第一个房子刚进门在右边可以找到调音器，这个关键道具可以先放到容器的储物架上，第二个房子进入后上楼进入右边的卧室可以在架子上找到**巨魔模型 1**。

2. 回到岔路处，右侧有路灯的地方下楼，右边空地处可以找到**缎带 2**；进入对面的大屋，在

桌子上的白板下面一栏以此输入 VICKI/30/12:15，门扉打开之后上到 2 楼，在黑板上输入 CHURCH YARD，上到 3F 看到放映机，进入旁边的门在最里面的保险柜里取得打字纸，然后到窗口的机器前使用，**放映机 1** 恢复过去调查，下楼调查白板旁边的响铃 2 次，听到远处教堂的钟声就算成功了，这个是为最后一个放映机准备的，每个放映机旁边都有一个铃铛。

3. 出门左走一路下到港口进入右边的红色木制大屋，开门时就会敲响这个放映机旁的铃铛，假如不放心可以再开关门几次。在屋里的黑板上填写：（Origin）Plymouth，（Destination）New Jersey，上到 3 楼在保险柜上转动密码为 0451 可以获得锤子，下楼在门口的桌子上找到玻璃瓶，用旁边的机器夹碎，然后拿着碎玻璃出门，往港口另一侧走，看到**缎带 3**，进入对面的绿门，用碎玻璃捅破胶皮管，然后出门在左后方楼梯下敲击管子：白 *4，红 *3，白 *4，红 *2，白 *2 后矿车驶来，拿到**巨魔模型 2**，转身调查**放映机 2**，来到港口尽头，被铁丝网拦住的洞穴里有**回忆场景 1**。

4. 从旁边的楼梯上到广场，在左边的 2 个房子中间找到**缎带 4**；出来右转往有英国国旗的方向走，从红房子旁边的过道进入走到尽头看到**缎带 5**；转身穿过小道来到一个十字路口，先进入右边的铁门，顺着道路走右边第一个建筑是集会所，在室外的九宫格里输入：第一行 × 键 ○ 键 × 键，第二行空 × 键空，第三行 ○ 键 ○ 键空，拿起旁边打开箱子里的刷子，进入集会所上小台阶进入左边的屋子，黑板上输入（BOOK OF THE WEEK）THE GRUMPY KNOCKER;（10）SPANNER，然后来到隔壁用刷子刷几次残缺的画布，暗门打开，左边的箱子密码 0911 可以找到关键道具 – 琴谱，右边则可以找到**语音留言 1**，出门调查**放映机 3**，隔壁屋子小阶梯下面左边的柜门打开可以拿到保险箱滚轮，出门时调查 2 次门上的铃铛，听到教堂的钟声就可以了。

5. 回到之前的十字路口直走，左边是个旅馆（上面挂着刚才的九宫格谜题解法），上 2 楼进入正对着的房间，将滚轮安到保险箱上，密码 1410 获得**巨魔模型 3**；上 3 楼在右侧的房间里找到**语音留言 2**。

6. 之后回到集会所的那条道路，看到远处教堂的彩绘玻璃窗，右拐在教堂外可以找到**缎带 6**；之后不要进入教堂从刚才右拐的地方左拐来到 Fields Cider，外面水池旁边可以找到**缎带 7**，回到容器取回在 Harbour 捡到的那把特殊的钥匙 Orchard Key 打开大屋的大门，然后到对面的小屋里拿起一个酒瓶回到大屋放到里面的灌酒机器上，上楼按下 ↑ ↓ 按钮，之后转动把手 2 次，回到操纵台处按下 Release 的按钮，之后拉下榨汁机的电闸，回到 1 楼调查灌酒机器的把手灌酒，放到门口

空着的包装箱内，上楼调查放映机 4，走之前敲响屋里门旁的铃铛 2 次，听到教堂的钟声后就可以去本章的最终舞台 – 教堂了。

7. 出去后先不要返回教堂，先顺着道路一路向下，在右手边一个院子可以进入的屋子后面找到胶片 8；来到教堂，先从讲台旁边的门进入来到 3 层，此时看到垂下了 4 根绳子，之前调查每个放映机旁边的铃铛就是为了让它们出现，正对着远处的彩色玻璃窗，以左上 *2，右上，右下，左下，右下，右上，左上的顺序拉动绳子，发生剧情后来到 1 楼钢琴处，将调音器和琴谱都放到钢琴上，按几次键盘后钢琴就会顺利弹出曲子，上到 2 楼调查放映机 5。至此全 4 章收集结束

最终章 ST.PAUL'S LIGHTHOUSE

进入 Pinwheel Village 之前务必备份一个存档，因为进入后就无法再返回了。完成小门里的记忆恢复后白金就达成了，不过游戏并没有结束。主角来到了最后的舞台 St.Paul's LightHouse，等待主角和 Jean 的，究竟是什么结局呢?

奖杯相关

奖杯综述

建议玩家一周目直接拿到所有奖杯，除了可能错过的奖杯 Déjà Vu 以外，其它奖杯均可在进入 Pinwheel Village 的记忆小门前补齐。注意平时多进行手动存档，以免游戏死机或者丢档发生。具体的白金步骤可以先按着上文的收集攻略慢慢探寻每个地图，在完成 Pinwheel Industrial Center 进入记忆小门前存个手动档，之后查看一下奖杯 Déjà Vu 的解法后进入记忆小门顺利解开。之后完成最后地图 Pinwheel Village 后手动存个存档，因为进入 Pinwheel Village 的记忆小门游戏就会走向结局不能再回头。最后完成 Pinwheel Village 记忆小门里的记忆恢复后即可顺利拿到白金，此时游戏并未结束，建议看完结局。

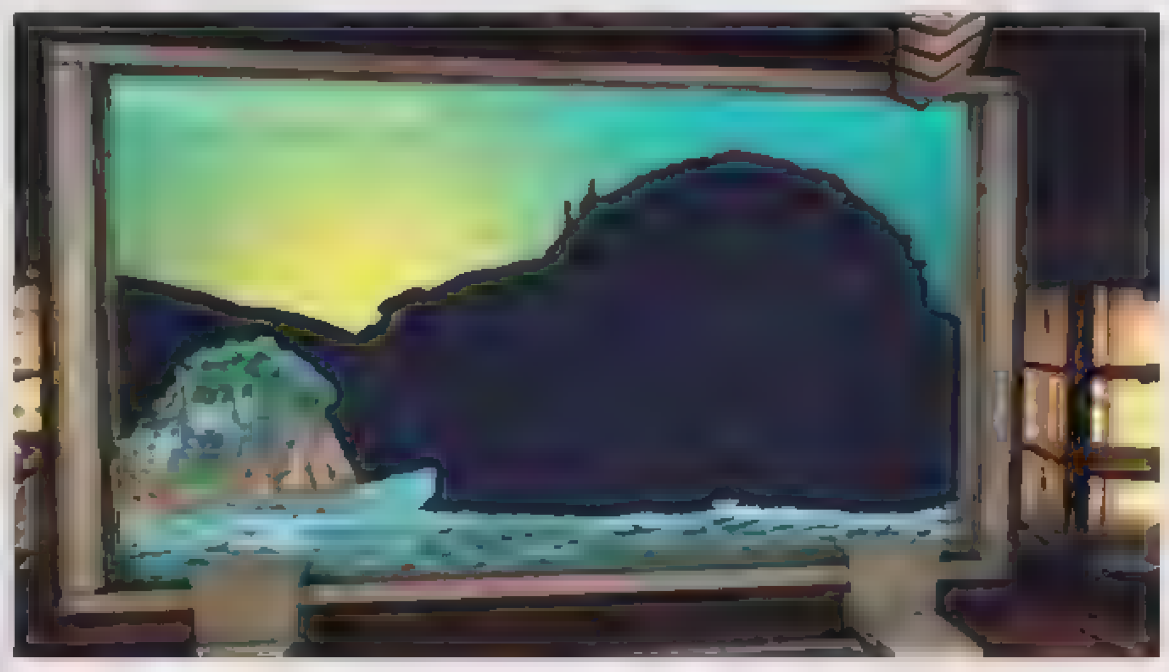
奖杯列表

奖杯名称	属性	取得方法
Validation	白金	获得游戏的其它所有奖杯
Rembrandt Repairer	银杯	在 Restoration Chamber 3 中更换保险丝
Defragmentation	金杯	收集所有的记忆碎片
Déjà Vu	银杯	在你返回时敲响研究所的响铃
Hoarder	金杯	将 The Case 的储物架上放满物品
Photography	金杯	对所有核心记忆照一张照片
The Knocker	金杯	听完 The Knocker 的整段传奇
The Restorer	金杯	恢复所有的回忆场景
Concern	金杯	聆听所有的语音留言
Clever Clogs	金杯	恢复 5 个放映机
Smarty Pants	金杯	恢复 10 个放映机
Genius	金杯	恢复 15 个放映机
Lucid	金杯	恢复 20 个放映机

奖杯说明

Déjà Vu：惟一会错过的奖杯。在进入 Pinwheel Industrial Center 的记忆小门并恢复记忆后，主角会再次返回到序章的矿井，此时用油灯照射蓝色的矿石顺着道路一直走，之后会回到 Ether 公司的研究所，不要照射大厅内蓝色的矿石，而是到前台敲几下响铃，此时奖杯就会解开了。这个奖杯可能错过的原因就是先去照射蓝色矿石导致这个桥段直接结束，也就不会再有机会去敲响那个铃铛了。

Hoarder：The Case 也就是流程中提到的容器，是玩家的大本营，游戏中按△键可以随时回到那里。攻略中提到 4 个货架总共 120 个位置，也就是说需要在流程中找到 120 个道具填满所有位置。场景中无用的道具很多，拿到一个就可以切换回容器找空位放上。不过为了避免关键道具和普通道具混在一起，还是更有规律的放置比较理想化。放满 120 个道具后奖杯就拿到了。



Photography：游戏的四大区域在容器分别对应 4 个小门，里面是患者的核心记忆。进入后用照相机可以照出各个核心记忆，每个门的核心记忆照完后玩家才可以跑动。因为 Pinwheel Village 的核心记忆是最后的桥段，所以务必在进入前完成其它 3 个区域的核心记忆。完成 Pinwheel Village 的核心记忆，也就是给院子里的缎带照相后拿到这最后一个奖杯并顺利白金。

THE EVIL WITHIN THE EXECUTIONER

DLC 补完计划 DLC GUIDE

港服的第三弹 DLC “The Executioner”落后半个月，于 6 月 8 日才姗姗来迟。本次 DLC 别出心裁地采用了第一人称视角，而玩家操作的则是游戏中的标志性怪物、被昵称为“保险箱头”的看守者（Keeper）。流程基本没有什么解谜要素，主要的玩点在于用各种方式爽快杀敌，下面就带来详细介绍。

文 苍穹　美编 心の永恒

邪恶深处	Bethesda Softworks	动作冒险
多机种 The Evil Within		港版
2014年10月15日	本地1人	对应年龄 18岁以上
售价为PS3/PS4：420港币、X360/XOne：429港币		

系统变化

界面一览

1 主角的血量和当前装备的武器，BOSS 战时右侧还会出现 BOSS 的血量

2 当前记忆代币的数量，用于升级和购买武器

3 按下 R3/RS 键开启的装备菜单，可查看各武器的数量情况

▲The Executioner采用第一人称视角，需要玩家花一点时间适应。

基本操作

本弹 DLC 的操作与正篇流程有不少差异，具体请参看下表（分两个次世代机种），几个特殊动作后文会详细介绍。

PS4按键	功能	XOne按键
左摇杆	角色移动	左摇杆
右摇杆	视角转动	右摇杆
方向键	切换装备	方向键
L1+左摇杆↑	冲刺	LB+左摇杆↑
L1+左摇杆↓/←/→	闪避	LB+左摇杆↓/←/→
L2	记忆雷达	LT
R1	下蹲	RB
R2	武器攻击	RT
R3	装备菜单	RS
○	开门/转移	A
×	抓住/投掷	B
□	处决	X
△	武器攻击	Y

冲刺：以左摇杆推↑配合 L1/LB 键可进行冲刺，速度会随着主角能力的提升而变快，且不像正篇和前两弹 DLC 那样有耐力设定。

冲刺攻击：在冲刺的过程中，按△/Y 键就能使出冲刺攻击，具体动作与普通攻击有一定区别，招式判定因武器而异。

下段攻击：一般情况下视角

© 2015 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Tango Gameworks. All Rights Reserved.

▲处决类似“《生化危机》系列”的追加体术，且演出效果更具魄力。

处于水平位置时，连打△/Y键能使出连续攻击。不过如果把视角向下、注视着地面，无论怎么按键，都只会使出单发的下段攻击，招式判定因武器而异，这一特性在部分战斗中会用到。

处决：攻击连续命中敌人、令其陷入硬直状态后（头上出现按键提示），靠近按□/X键就能发动大威力的处决技，对杂兵一击必杀，对BOSS级敌人也能造成巨大伤害。处决技根据敌我状态的不同，演出效果也分为许多种（具体请参看“虐杀纪念”部分），且演出过程中完全无敌。

投掷：攻击连续命中敌人，令其陷入硬直状态后（头上出现按键提示），靠近按×/B键就能将敌人抓起来，调整好方向后再按一次投掷出去。可以用来砸其他敌人，或是把敌人扔到即死型机关上，但抓取时并不是无敌的。

闪避：朝左、右或后方扳动摇杆的同时，快速按下L1/LB键，就能朝对应方向做出闪避动作。虽然主角非常强劲，但顶着敌人的攻击硬拼绝对不是明智的选择，还是要善于回避各种攻击再伺机反攻。

转移：当场景中无路可走时，可以按○/A键让主角掰断自己的脑袋，转移到另一个保险箱上去从而继续前进。

记忆雷达：按L2/LT键可发出脉冲波，用于发现场景中的隐藏要素（包括收集品和记忆代币），以及隐形的敌人。

武器一览

DLC中的武器非常丰富，除了初期的铁锤和铁刺网陷阱外，随着流程的推进、击倒各种BOSS后还能解锁更多的武器。不过只有铁锤是零消耗的，使用其他武器都会消耗数量或燃料、耐用度等，一旦耗尽就需要花费代币重新购入。

铁锤：最基本的武器，连打按键可以使出纵、横、纵的三连击，连击过程中可以利用摇杆微调方向以确保命中。下段攻击为铁锤砸地，冲刺攻击则是用铁锤向前突刺，威力不俗但范围较小，不太容易命中。“黄金铁锤”的用法跟普通铁锤一致，只是有提升代币掉落量的额外效果。

电锯：命中时会消耗“燃料”，燃料耗尽后自动解除装备。连打按键为从右往左、从左往右挥舞两次，均为带有多段判定的切割，动作虽然稍慢，但杀伤范围大且威力惊人，一般魔缠者可直接被切成两半。下段攻击为电锯下劈，冲刺攻击则是电锯纵砍。

长刀：命中时会损耗“耐用度”，耗尽后自动解除装备。连打按键可以使出斜、斜、横、横、纵的五下连砍，发招速度快、范围也很大。下段攻击为长刀插地，冲刺攻击为大范围横斩，而且长刀也有专属的处决动作。

陷阱：投掷在地上，当敌人经过时就会被缠住一定时间，一般杂兵可以上去直接处决，部分BOSS级敌人也会中招，让玩家得以趁机近身攻击，是非常有用的辅助道具。除了花代币购买外，平时每捡到1个零件就会自动转化为1个陷阱。

炸药：投掷出去后需要2～3秒才会爆炸，虽然能造成大威力范围型杀伤，但爆炸的滞后导致其在混战中、尤其是面对移动速度较快的敌人时并不是很实用。主要用来对付行动缓慢的强敌、比如巨人。

汽油弹：投掷出去破裂后立刻燃烧，在一定范围内形成持续火焰伤害，可直接秒杀一般杂兵，在实用性上高出炸药不少。但需注意火焰范围很大，不要扔得太近波及到自己。

火箭发射器：RPG继承了三上真司制作《生化危机》时的优良传统，是游戏中威力最大的武器。不过发射后需要一点时间装填火箭弹，不能像敌方BOSS“RPG虐狂”那样三连发。

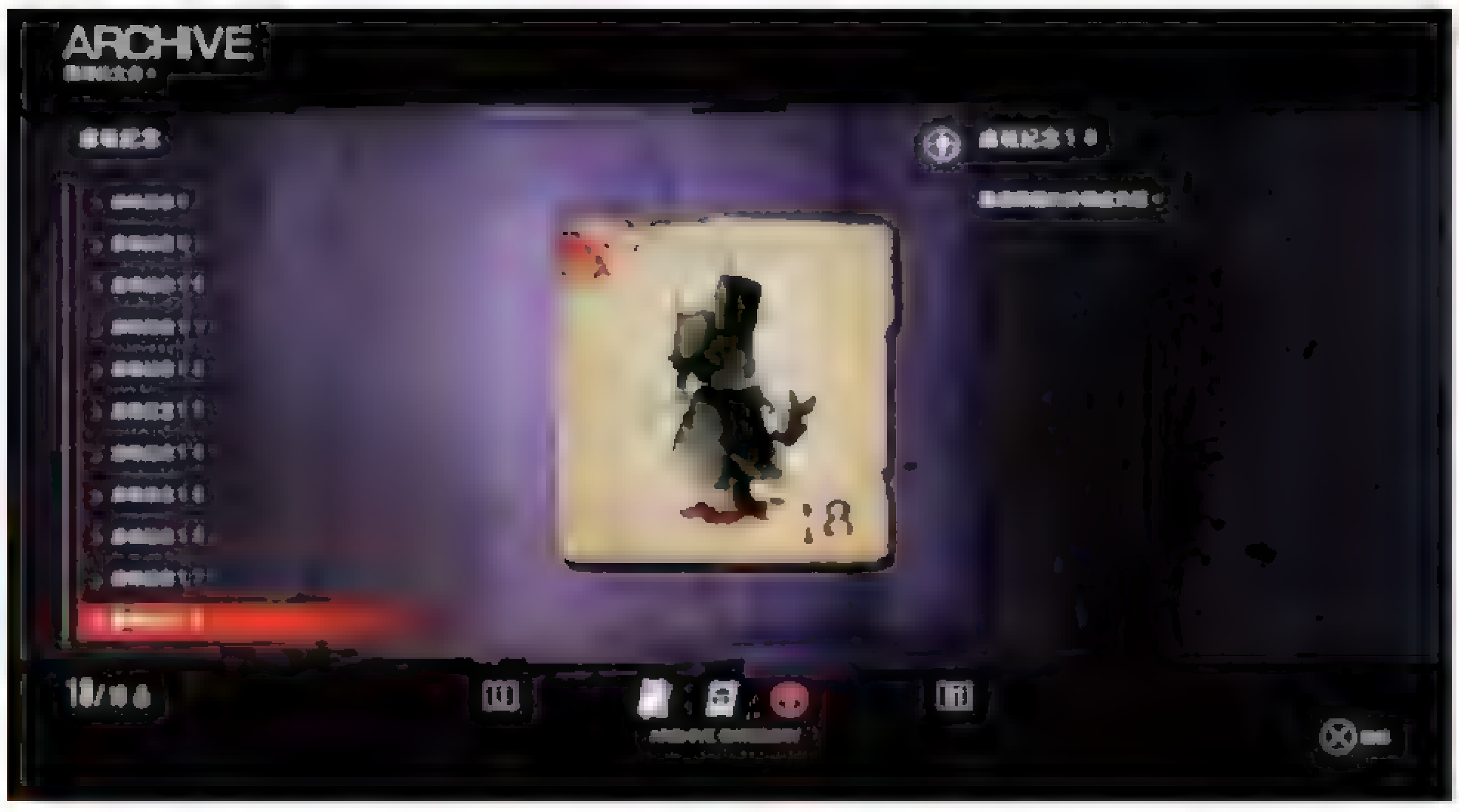
▲投掷型武器不再有正篇里的抛物线提示，而是改为一个蓝色的圆形表示落点。

升级系统

击倒敌人有一定几率掉落记忆代币，而场景中也隐藏着一些，用来在保险箱（SHOP）中升级和购买武器。主角和武器的升级项目可参看下表，等级2～4标明升级时所需的代币数量，括号中则是提升的武器携带量。玩家升级携带量时，武器的数量会直接补充到最大值，升级生命也同样有回满血的效果，这个小技巧可善加利用。

升级项目	解锁方式	升级效果	等级2	等级3	等级4
铁锤	初期解锁	增加铁锤命中时造成的伤害	50	80	100
铁刺网陷阱	初期解锁，花费10代币购买，捡到零件也会自动制作	增加可携带的铁刺网陷阱数量（初期3个）	30（+2）	40（+2）	50（+3）
炸药	初期解锁，花费10代币购买	增加可携带的炸药数量（初期2个）	50（+2）	70（+3）	90（+3）
电锯	击倒虐狂后，花费30代币购买	增加电锯命中时造成的伤害	50	80	100
		改造电锯的燃料使用效率，增加每箱燃料可使用的次数	40	70	100
汽油弹	击倒乔瑟夫后，花费20代币购买	增加可携带的汽油弹数量（初期2个）	50（+2）	70（+3）	90（+3）
火箭发射器	击倒RPG虐狂后，花费80代币购买	增加可携带的火箭弹数量（初期2个）	100（+2）	120（+3）	150（+3）
长刀	击倒暗黑看守者后，花费100代币购买	增加长刀命中时造成的伤害	50	80	100
		提升长刀的耐用度，使刀锋不容易变钝	80	100	120
黄金铁锤	击倒赛巴斯汀后，花费250代币购买	敌人被击毙后，会掉落更多记忆代币	—	—	—
生命量表上限	初期解锁	提升生命量表的上限等级	20	40	60
防御	初期解锁	减少敌人攻击造成的伤害	15	25	40
移动速度	初期解锁	增加整体的移动速度	40	70	100
武器使用次数无限	达成全部18种虐杀纪念后，花费200代币购买	可以无限次数地使用武器	—	—	—

虐杀纪念



编号	解锁方式
1	处决一个站立的敌人
2	处决一个倒地的敌人
3	处决一个被铁刺网陷阱抓住的敌人
4	利用墙上的长钉刺穿敌人
6	使用炸药炸死敌人（可与7同时解锁）
7	使用炸药炸死一个被铁刺网陷阱抓住的敌人
8	使用汽油弹焚烧敌人（可与9同时解锁）
9	使用汽油弹焚烧一个被铁刺网陷阱抓住的敌人
10	使用火箭发射器炸死敌人
11	操作弩箭发射器杀死敌人
12	利用飞出去的车子炸死敌人
13	利用转动的刀架陷阱杀死敌人
14	利用即将爆炸的魔缠者炸死另一个敌人
15	利用即将爆炸的魔缠者炸死两个以上的敌人
16	使用长刀支解敌人
17	使用长刀处决敌人
18	通过隐藏的终极处决室

虐杀纪念包含在ARCHIVE项目中，算是本DLC中的一个收集要素，关系到奖杯/成就的获得。当玩家以指定的方式杀敌时（18除外），左下角就会弹出虐杀纪念的成功提示，大部分都不难。难点主要集中在二周目追加的终极处决室，一旦全部达成后就能解锁喜闻乐见的“无限弹”了！

战斗要点攻略

本DLC并没有难度之分，正篇流程的“镜之间”除了可以用镜子存档外，保险箱相当于商店。由于流程并没有划分章节，下文攻略按照固定的BOSS战来划分，并以亮色表明收集要素“**莫比乌斯档案**”和“**女儿的日记**”，前者是推进流程所必须调查的，后者则关系到奖杯/成就的解锁。场景中隐藏的代币可通过记忆雷达发现，画面也会出现红色亮光和抖动提示，故就不逐一细说了。

战斗1

收集品：莫比乌斯档案3、女儿的日记4

捡起锤子后调查门上的**档案1**，一路直冲向维多里亚大宅，也就是正篇第9章的洋馆，沿途的乌鸦如能利用冲刺攻击成功击杀可打出不少代币。接近大门康纳利便会现身，他是玩家熟悉系统的练习对象，按提示完成教学便能将其击杀（二周目后不会再出现）。

来到大厅的壁画前得到**日记1**，左手边有可供存档和升级的镜之间，镜子前还放着**日记2**。进入2楼正面的大房间，按L2/LT使出记忆雷达，让破碎的雕像复原得到**日记3**。返回1楼调查左侧柱子上出现的**档案2**，便能开启通往餐厅的大门。

开门进入餐厅，利用记忆雷达可在壁画上发现**日记4**，继续前进在走廊上装有炸弹引线，可下蹲走过或是投掷一旁的椅子引爆。杀死杂兵进入最深处，调查**档案3**后便会进入BOSS战。

BOSS战 Sadist

■铁锤对电锯！虽然没有QTE提示但需要连打攻击键，否则无法令对方踉跄。

场景是正篇第3章的谷仓，解决两个杂兵后俗称“电锯男”的虐狂就会现身。它非常容易对付，主角的铁锤会与电锯形成“相杀”，只要在被弹开后快速使出冲刺攻击便能有效造成伤害，如此反复可无脑击杀。如果玩家对自己的判断和手速有信心，不妨原地不动等其举起电锯纵砍后再挥舞铁锤，这样会进入双方“拼刀”的特殊画面（如图所示），连打按键赢过对方后就能有充足的时间展开后续攻击了。战斗中还会不断刷出杂兵，但它们的攻击欲望较低，玩家注意力还是放在BOSS身上即可。获胜后商店解锁“电锯”。

战斗2

收集品：莫比乌斯档案2、女儿的日记1

返回洋馆大厅后先进出一次镜之间，楼梯左侧的处决室1便会开启——这里是与主线无关的自由战斗，击杀全部敌人便算过关，即使战死得到的代币也不会重置，因此可用来反复挑战、刷取代币。

调查1楼右侧柱子上出现的**档案4**，进入会客厅，在无路可走时按○/A键可以把头骄掉转移到对面，从而来到被坍塌物阻隔的音乐室。在钢琴前使用记忆雷达发现**日记5**，推开左侧房门调查**档案5**展开BOSS战。

BOSS战 Zehn

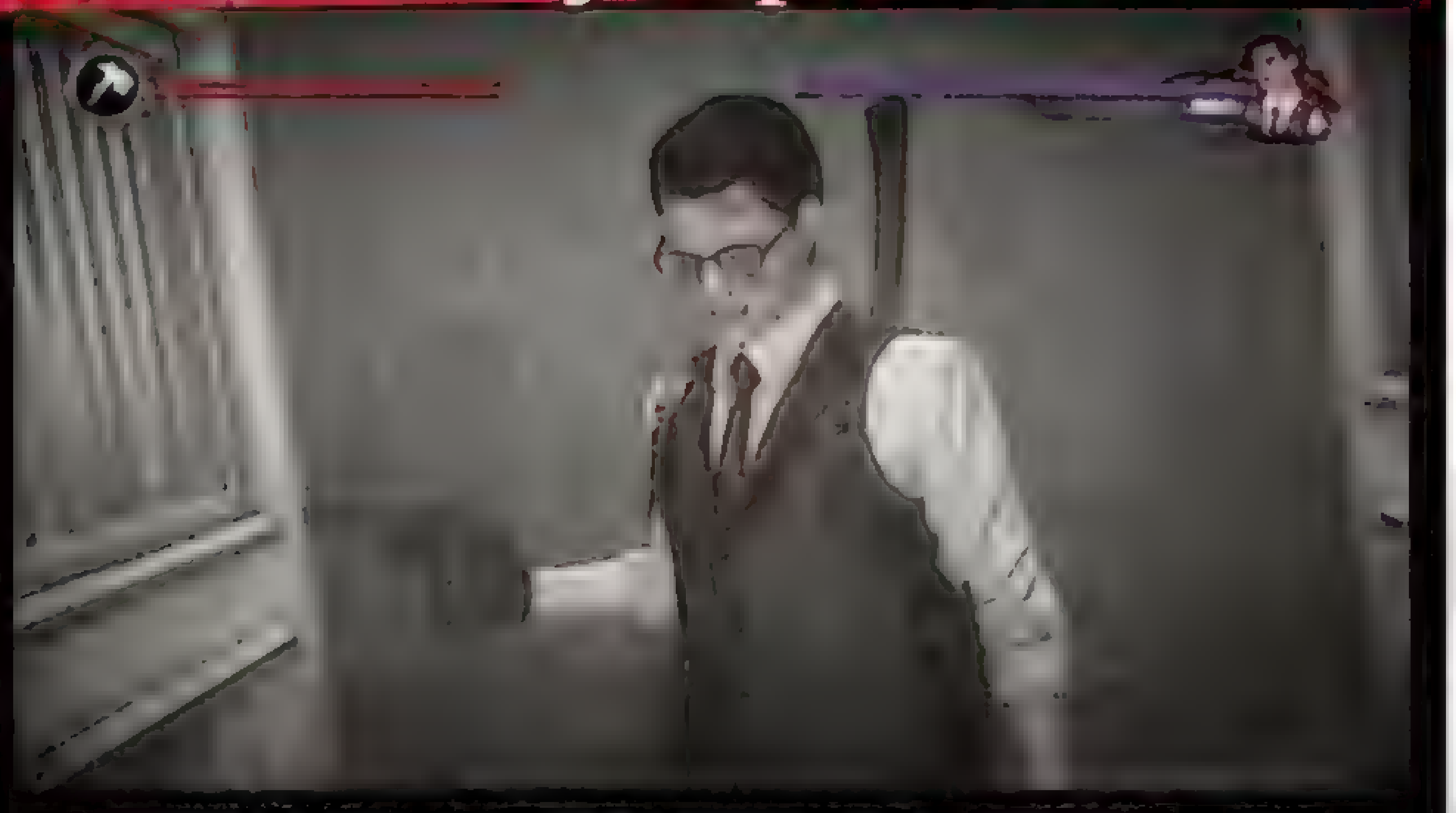
场景为正篇第6章的废弃市场，巨人只有弟弟“拾”在场，靠近后它就会挣脱锁链。由于BOSS的挥棒攻击判定范围很大，且会把主角掀翻在地，不宜近身与其缠斗。此战其实不用与其正面对抗，利用场景中的弩箭发射器，4发全中就能将其打跪，然后果断上前用处决造成巨大伤害，大范围的招式演出还可以顺带解决周围的杂兵。反复三次就能将BOSS击杀，场景中也正好有三台发射器。由于虐杀纪念11的要求，还需要抽空用弩箭击杀一名魔缠者。如果弩箭射空就得连打○/A键上弹，所需时间较长，一旦敌人靠近就果断按×/B键撤离。获胜后商店解锁“武器使用次数”的最高等级。

战斗3

收集品：莫比乌斯档案2、女儿的日记2

洋馆大厅1楼左侧的柱子上再度出现**档案6**，调查后2楼的门便会全部开启。进入左侧门来到图书馆，沿着长廊追寻着女儿的幻影（路上的老鼠打死后也会掉落代币）。幻影停下后先不管她，在浴室发动记忆雷达可发现**日记7**，而幻影左手边的房间里可以用同样方法找到**日记6**。在幻影停留处使用记忆雷达令大门显现，调查屋内的**档案7**进入BOSS战。

BOSS战 Joseph



▲无论游戏是哪个版本，在二周目乔瑟夫登场时他都会飙出一句日语“お前……杀す”。

场景为正篇第5章解救基曼处，“眼镜男”乔瑟夫会从二楼登场。他在远距离会使用枪械攻击，因此应该先躲到遮蔽物后等其自己走过来。在他跳到下层的位置处预先设置好陷阱，就能在其落地时先来一顿迎头痛击。随后近身与对方缠斗，若BOSS挥舞斧头就利用向后回避拉开间距，铁锤也能形成“相杀”。注意乔瑟夫在翻滚后必定会扔出一个汽油弹，玩家也要及时闪避，否则是会持续扣血的，这一招范围攻击也能帮玩家清掉围上来的杂兵。BOSS陷入跪地的虚弱状态时果断上前处决，虽然不是即死但演出效果很有意思。获胜后商店解锁“汽油弹”以及“移动速度”的最高等级。

战斗4

收集品：莫比乌斯档案2、女儿的日记4

进入1楼大厅壁画处新出现的通道，在必经之路上有**日记8**，利用转移通过断桥，随后便能来到地下室区域。先进入镜之间回收**日记9**，门外还有处决室2的自由战斗，其中会出现场景机关，供玩家达成相应的虐杀纪念。调查墙上的**档案8**并进入解封的大门，在有铁丝网且堆满木箱的小房间内用记忆雷达可发现**日记10**。随后的道路需要玩家看准电热板机关的规律快速冲过，而转轮尖刺型陷阱需要先后扳动两个开关才能通过，地上还摆放着**日记11**。调查电源室的**档案9**便又要展开BOSS战。

BOSS战 RPG Sadist

▲发动处决还能用对方的电锯将BOSS直接斩首，非常血腥！

场景与前一场BOSS战一致，手持RPG的虐狂能使出三连发，且火箭弹朝三个不同的方向，一旦被命中就会受到重创并且倒地。建议正对着BOSS并连续使出侧移，比闷头乱跑更容易回避；玩家也可以利用场景，如中央的水箱来抵挡火箭弹；甚至可以抓起一个半死的敌人，趁对方开炮时扔过去。BOSS在装弹的硬直期间就是我方展开猛攻的最佳时机，注意当它装填完毕后如果主角离其很近，BOSS有可能俯下身子，用扛着火箭筒的右肩发动冲撞，记得提前回避躲开。此役由于对方的逃跑速度极快，建议在战斗前也升级一下主角的移动速度。将BOSS的体力削减掉一定量后它会重新拿起电锯，战斗要点就与第一仗没有区别了。获胜后商店解锁“火箭发射器”。

战斗5

收集品：莫比乌斯档案2、女儿的日记1

场景切换后右侧的墙上会出现**档案10**，进入新开启的大门，正面小房间的桌案上用记忆雷达可发现**日记12**。利用转移来到铁格门另一侧的大场景后，这里有一只隐形的魔缠者，它会不断绕圈逃跑，用记忆雷达可以令其现身。玩家只需在其行动路线上丢一个陷阱，就可以轻松处决了。随后进入最深处的大门回收**档案11**并触发BOSS战。

BOSS战 Amalgam Alpha

在正篇第10章的地下车库迎战原初混种，此役其实非常简单，几乎不用分析对方的攻击套路。只要在BOSS把车辆打过来时用△/Y键将其挡回去即可造成重创，并令它陷入硬直。上前攻击时注意不要贪多，BOSS起身的爪击判定范围较大，另外也需要注意别被卷入汽车的爆炸中。除了反击外，主角用铁锤敲击汽车3下也可以主动把车子打飞出去，因此整场战斗完全就是靠“掀车”来取胜，而且虐杀纪念12也只有在此才能达成。获胜后商店解锁“武器杀伤力”最高等级。

战斗6

收集品：莫比乌斯档案3、女儿的日记2

进入新出现的通道，调查门上的**档案12**，随后到达的病房区域可以隔着门看见各个BOSS的实验本体（乔瑟夫只在记忆雷达效果下显现）。捡起女儿幻影落下的**日记13**，再发动记忆雷达令隐藏的门显现。房间桌上的打字机边有**日记14**，这里也是最后的存档、升级点了，还有处决室3用来刷钱。利用转移穿过铁格门，走到尽头的房间拿到**档案13**就将迎来最终BOSS战！

BOSS战 Dark Keeper

场景为正篇第7章与看守者周旋的位置，手持长刀的暗黑看守者非常强力，攻速快、伤害高，一周目不建议与它正面硬拼。这里要利用场景中的拉闸时机关，用天花板的尖刺可以直接削减掉它的一条血槽。初期BOSS行动较慢时把握好提前量就可以顺利压死，其再度起身后会变聪明不少，移动速度也会加快，建议用铁刺网陷阱控制住它的行动后再拉闸。两次过后BOSS会放出贞子的血爪追击玩家，被抓到是一击必杀的。不过主角也不是吃素的，用右摇杆把视角往下调，看准血爪靠近时连续使出两次下段捶地攻击，可以直接把血爪打掉！没有把握的玩家也可以利用侧移来躲避血爪，周旋一段时间BOSS就会在场景中出现，随便给它一击便能解除血爪状态。最终阶段BOSS的行动速度大幅加快，且攻势更加凌厉，不过我方的套路依旧是用陷阱牵制，再以天花板压死（建议连丢两个以防其中一个失效）。通关后拿到最后的**档案14**，商店解锁“长刀”。

通关以后

二周目选择NEW GAME+进行游戏，在通过与乔瑟夫的BOSS战后，会提示洋馆二楼的机关门已开启，进入可挑战追加的BOSS战，获胜则能令商店解锁“黄金铁锤”。此外，在最终战前的处决室3也会进化成终极处决室，其中有本DLC最难的一场战斗等待着玩家，将18种虐杀纪录全部完成就能令商店解锁“无限弹药”了！

BOSS战 Sebastian

赛巴斯汀攻击套路的与约瑟夫类似，但是攻击威力远高于后者，无论是手枪还是近身的拳击（装备了指节套环）都能把主角干翻在地。BOSS并不会扔汽油弹，但能把爆炸弩射在场景中，一旦玩家接近便触发爆炸。我方只需躲过一开始的枪击，并与其保持近身状态，采用“普攻两下→后撤回避”的套路可以稳定输出。赛叔在受到一定伤害后跑步还会气喘，轻松就能追上。

终极处决室

强化后的终极处决室共有7波敌人，其中第4、5、6波有BOSS角色在场的情况下杂兵是源源不断刷出的，而第7波则要同时面对赛巴斯汀和乔瑟夫，准备不充分的情况下往往会在最后阶段功亏一篑。下面分波介绍打法要点。

第1波：2个杂兵，没有任何难点。

第2波：6个杂兵，刷出大胖子的数量随机。其中身上有红色囊孢的魔缠者如果不是以处决击杀，在死后一段时间会变成自爆型的尸怪，建议在击杀后用下段攻击“鞭尸”一次以阻止尸变。至于本弹DLC新增的胖子型敌人，前冲突进的距离很长，举起双手的抓投能把主角拎起来，需连打攻击键敲击对方头部方能脱身。

第3波：2个杂兵从电梯冲出，一个持机枪、一个持炸药，建议先追杀持枪的。

第4波：BOSS电锯男。打法与流程中没有变化，推荐用“拼刀”的形式让它陷入硬直。

第5波：BOSS巨人。这里没有流程中的弩箭发射器，玩家需事先准备3个炸药，准确命中就能令其跪地并上前处决，反复3次可轻松解决。

第6波：BOSS电锯男+RPG电锯男。RPG会先刷出，另一个电锯男稍后登场，由于火箭弹乱飞、场面非常混乱，建议用改满威力的长刀，近身猛攻手持RPG的，争取在第二个BOSS刷出前让它换上电锯就会轻松一些了。等干掉一个电锯男后，可以故意

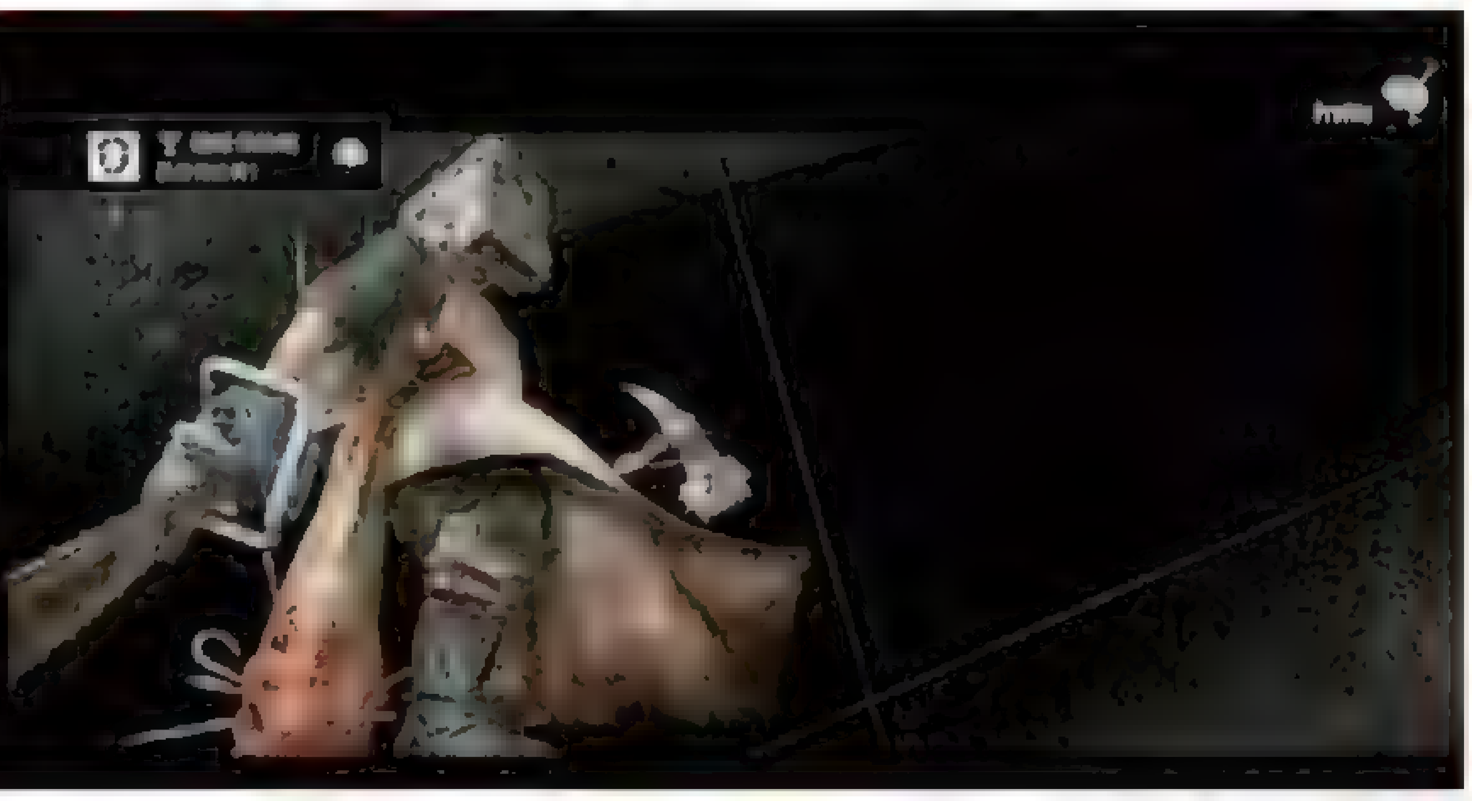
让自己处在半血左右的状态，然后利用不断刷新的杂兵刷一些医疗包留在地上备用。

第 7 波：BOSS 赛巴斯汀 + 乔瑟夫。在击倒第 6 波的 BOSS 后，场上的剩余杂兵都会自行死亡，玩家要趁着背景音停止的这段时间迅速到电梯门前多扔几个陷阱，注意不要靠近电梯门、而是在门外三步开外的范围扔。此举并不是为了缠住两位警察，而是当他们登场时，会主动用手枪去点射面前的陷阱，这样就给玩家创造从远处展开攻击的时机。改满 10 发的 RPG 是此役的必备品，借助车辆作掩护，趁着 BOSS 分神时猛轰，优先攻击赛巴斯汀，并让爆炸的暴风波及到乔瑟夫，把他炸翻免得其过来干扰。顺利的话 10 发炸完威胁最大的赛叔就已经挂了，而乔瑟夫就可以用陷阱、汽油瓶等随意处置了。

奖杯/成就

本弹 DLC 的奖杯 / 成就至少需要两周目才能达成，不过由于流程很短，1 小时左右就能完成，故建议采用三周目的路线。

①一周目在收集全部“女儿日记”和尽量解锁“虐杀纪念”的同时通关，升级以主角自身的能力和铁锤威力为主，不用刻意刷代币；②二周目尽快打掉追加的 BOSS 战，拿到“黄金铁锤”，令刷代币的效率事半功倍，然后挑战终极处决室，补完剩余“虐杀纪念”并在此刷钱，有 BOSS 在场的情况下杂兵会不断刷新，而电锯男、巨人的招式都可以直接把周围的杂兵秒杀，故轻松可以刷满购买全部项目所需的代币；③在无限弹药 RPG 的强大辅助下开始三周目，挑战无伤通关，强制 BOSS 战都用火箭发射器解决，处决室无需理会。



多事的老爸
铜杯/15点

取得条件 在The Executioner中收集所有女儿的日记

说明 日记共有14份，部分需要用记忆雷达的特效才能发现，可在ARCHIVE项目中查看，不慎遗漏亦可多周目补完。

残酷异常
银杯/40点

取得条件 完成所有的虐杀纪念

说明 全部18种虐杀纪念请参看系统部分的解锁说明，其中11、12只能在BOSS战场景才能达成，一旦错过只能下周目再补齐了。

快快卖完，早早打烊
铜杯/20点

取得条件 购买SHOP中的所有道具

说明 包括最后解锁的无限弹全部购入，至少需要代币3210枚，二周目拿到黄金铁锤后在终极处决室刷最有效率。

克林森电锯杀人魔
铜杯/15点

取得条件：使用电锯杀死10个一般的魔缠者

诱捕者，看守者
铜杯/15点

取得条件：在The Executioner中使用环境里的陷阱杀死10个一般的魔缠者

说明：环境陷阱指的是处决室2和3里的机关，把敌人打出硬直后抓起扔上去即可一击必杀。

直捣脑门
铜杯/20点

取得条件 对20个一般的魔缠者进行处决

闯入民宅
铜杯/15点

取得条件 在The Executioner中通过宅邸的一楼和二楼

说明 流程奖杯/成就。

工匠的工具
铜杯/15点

取得条件 在The Executioner中通过宅邸的地下室

说明 流程奖杯/成就。

硬派保险箱
银杯/40点

取得条件 在完成The Executioner途中未曾受到任何伤害

说明 本DLC难度最大的奖杯/成就，不过在无限弹药的辅助下会轻松不少，只需挑战流程中必须通过的BOSS战，二周目追加的赛巴斯汀以及处决室都不要进。在面对乔瑟夫、RPG虐狂等会远程攻击的BOSS时需要多加小心，最后的暗黑看守者可以直接用各种武器远距离屈死，再把它的“头”丢到机关下方压扁，只要不诱发其冲刺攻击就会安全很多。

这是你自找的
银杯/40点

取得条件 报复打败前任看守者的那个警察

说明 即通过二周目追加的BOSS战，在洋馆2楼击倒赛巴斯汀。

软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE

·PSV-2000小幅改款·3DS 9.8.0-25系统·国行PS4保修注意·新型号Xbox One公布

E3在即，国行也有大动作。Xbox One大作《光环 士官长合集》终于过审核，不日即将与玩家见面。PS4方面近期可能会有不少线下活动，而UCG也将携手为大家带来惊喜。当然最关注的还是两台次世代主机的新机型，希望E3上能有新情报吧！

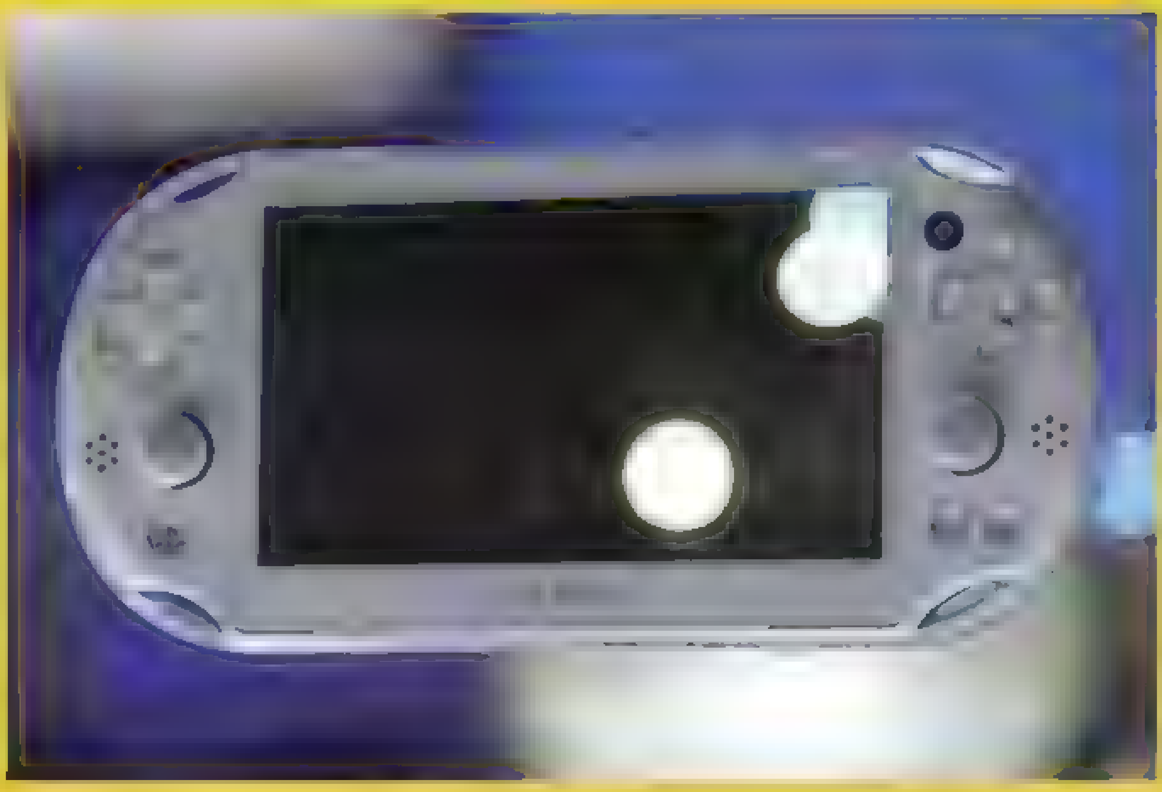
价格行情——提供最佳购机方案

01 PSV 购机推荐套餐

主机	PSV-2000主机（行货）	1299元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡	220元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1559元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：E3大战临近，近期的PSV主机市场风平浪静，价格上相比上周有了小幅提升，不过提价在50元以内，对购机并没有太大影响。目前最贵的主机是一直缺货的红黑和蓝黑机型，这是索尼去年最新更新的两款颜色。索尼今年在掌机上的动作很少，也让人猜测PSV会不会在E3展上迎来新的升级，毕竟自2013年PSV-2000推出以来，索尼已经有2年时间没对主机硬件进行改进了，而任天堂已经对主机进行了两次改款，包括大屏的3DS LL和去年新更新的N（new）系列。根据FCC的一份认证信息，索尼确有在近期更新PSV的计划，只不过并不是期待的PSV-3000，而是PSV-2000的小幅改款。在FCC的硬件报告中，新PSV-2000的系统硬件版本从2.0升级到了2.2，主要改进在于网络适配器，由原先索尼自家生产的硬件换成富士康生产的配件，而蓝牙接收器也进行了相应的升级，信号强度由2.1dBi增强到0.73dBi，提升明显，只不过在其他参数上与以往并没有不同，或许这次的新版PSV-2000并不会在E3上有所介绍，只会逐渐在未来的铺货中逐渐取代现有的PSV-2000。不过考虑到主机的本质并没有太大区别，玩家依然可以放心购买现有PSV-2000，待新机器上市后我们再介绍其他相关信息。



▲根据目前的信息，索尼很难在E3上公布新的PSV-3000。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（国行黑白，Wi-Fi）	1299元	32GB索尼原装PSV记忆卡	308元
PSV-2000主机（港版九色，Wi-Fi）	1080元	64GB索尼原装PSV记忆卡	488元
PSV TV普通版（港版不含手柄）	290元	8GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	120元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	16GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	220元
PSV原装耳机（港版）	120元	32GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	380元
8GB索尼原装PSV记忆卡	108元	64GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	600元
16GB索尼原装PSV记忆卡	188元		

02 3DS 购机推荐套餐

主机	N3DS LL主机（日版，9.2系统）	1100元
烧录卡	GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元
存储卡	金士顿32GB TF卡（行货）	79元
电源	N3DS LL专用变压器	20元
贴膜	N3DS LL专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1539元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：近段时间3DS主机市场和前段时间类似，N3DS没有太多变化，系统版本均为9.20以下，买回可直接破解，而可破解的大屏N3DS LL在国内进一步缺货，目前很难买到9.20系统以下的主机，个别有货的商家都采用捆绑套餐策略，出售可破解主机，建议有想要N3DS LL的玩家尽早出手。最近，任天堂久违地对3DS系统进行了系统升级，目前的新系统固件版本为9.8.0-25，主要改进问题便是系统稳定性，即防破解，虽然GateWay在随后放出了最新的3.2.2固件，支持旧款3DS的虚拟系统升级到9.8.0-25，但N系列的玩家还不能支持，因此使用N3DS系列主机的用户注意千万不用随意更新虚拟系统，以防无法正常游戏。另外，最近很多使用N系列的玩家询问刷写自制系统NTR CFW 2.2能否直接进行破解游戏，这个暂时是不可以的，虽然该自制系统可破解主机锁区，在系统内对游戏进行截图，修改游戏数据、提供即时游戏翻译等等，但依然无法做到运行破解游戏，只能运行

▲自制系统NTR CFW 2.2可借助《立体忍者》的漏洞安装在N系列主机上，虽功能强大，但操作复杂，不推荐玩家尝试。

正版游戏，而且自制系统很可能造成死机等问题，非动手能力强的玩家也不推荐安装，此外由于自制系统需要较高的硬件支持，因为旧款的 3DS 玩家也无法刷写，对于自制系统还是建议玩家谨慎操作，以免损害主机。

主机及主要周边参考价格

N3DS主机（日版，9.2系统）	900元	SKY3DS（支持9.5系统）	390元
N3DS LL主机（日版，9.2系统以上）	1050元	金士顿 16GB TF卡（行货）	39元
N3DS LL主机（日版，9.2系统）	1100元	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元	金士顿 64GB TF卡（行货）	169元

03 索尼家用机 购机推荐套餐

主机	PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2899元
总计		2899元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：E3 即将开始，大量游戏的曝光让 PS4 在国内受到了较多的追捧，本周 PS4 需求量上升导致港版主机的售价也较上周略有上涨，不同商家之间的涨幅在 100~200 元左右。比起国行来说，港版价格还是最为合适。不过劣势在于港版没有国行 2 年的主机保修服务。虽然 PS4 以质量过硬著称，但很多玩家反映，如果把主机竖放的话，比较容易出现光驱无法读盘的问题，在没有保修的情况下，维修 PS4 光驱需要 300 ~ 500 元左右，成本还是较高的，所以港版和国行的选择就看玩家的需求了。另外，PS4 在国内的保修是整机两年，包括手柄和配件，出现问题均可直接更换，单独配置的国行 PS4 手柄等配件则只有一年的保修，玩家还是需要了解的。PSV 则是除电池外整机保修两年，电池保修一年。除此之外，近期 FCC 也爆出了 PS4 的最新型号版本 CUH-1215，新型号的改进在于硬盘容量，新增了 1TB 型号，同时额定功率由现在的 250W 变成了 230W，主机会更加省电，不知索尼会不会在 E3 上有所宣布。需求大容量硬盘的玩家可以持币观望一段时间了。

▲未来PS4将有1TB容量版本，玩家无需再自行更换大容量硬盘。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2899元	原装DS4无线振动手柄（行货手柄）	380元
PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，含摄像头，国行）	3299元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 CUH-1106A主机（500GB，黑/白色，港版）	2380元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
PS4 CUH-1106A主机（500GB，黑/白色，含摄像头，港版）	2680元	高仿索尼HDMI线	45元
原装DS4无线振动手柄（港版四色）	310元		

04 微软家用机 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2250元
电源	原装电源（包改220V）	-
总计		2250元
近期推荐购入指数		7

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附 HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

点评：近期各大厂商的动作不断，微软自然也不敢怠慢，在 PS4 爆出有 1TB 版本机器之后，微软在 6 月 9 日直接公布了搭建 1TB 容量硬盘的新型号 Xbox One，新主机将在 6 月 16 日在美国本土上架，6 月 24 日登陆澳大利亚及欧洲，售价定在 399 美元，折合人民币 2476 元，国内的水货想必在 6 月底之前会陆续到货，关注新型号的玩家可以持币观望一段时间。而 1TB 主机上市后，原先 500GB 主机的价格也进行了调整，美版将会降到 349 美元，折合人民币 2165 元，至于港版和台版等机暂时还没有价格调整通知，降价反馈到市场玩家恐怕还要再等上一段时间。除了 1TB 主机之外，微软还发布了全新设计的手柄，新手柄主要是搭载 3.5MM 耳机接口，拥有黑色和迷彩色两个版本，售价 65 美元，折合人民币 403 元。更多的消息微软应该会在 E3 上有所公布，请玩家持续关注。

▲新版Xbox One上市，主机变化造型没有太多变化，手柄则搭载了3.5MM耳机接口，使用更加方便。

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（港版，黑色，无Kinect）	2750元	Xbox One原装无线手柄（国行版）	429元
Xbox One主机（韩版，黑色，无Kinect）	2300元	Xbox One原装无线手柄（盒装无充电线）	310元
Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2250元	Xbox One原装无线手柄（充电套装）	41元
Xbox One主机（港版，白色《日落过载》同捆）	3050元	原装HDMI线	280元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	3699元	组装HDMI线	50元
Xbox One主机（国行版，含Kinect）	4299元		

市场报价信息更新截至2015年6月10日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽

临近E3，任天堂竟然在5月末又突发召开了一场网络直面会，除了当天已经公布了的3DS重头游戏《怪物猎人X》之外，还有数款3DS新作以及Wii U游戏的续报。而在E3前两天，也就是《任天堂全明星大乱斗》新DLC的配信日前夕，甚至还会有樱井政博主持的另一场专门的直面会。这让人不禁怀疑，任天堂到底还保留了多少手牌要在今年E3打出来呢？截稿日之后，《油彩军团》将迎来第一次FES（祭典）活动。本期也将介绍游戏的新联动情报。

《大逆转裁判》复古风情特别装订版

大逆転裁判 －成歩堂龍ノ介の冒険－

近日eShop配信了《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》试玩版。这个试玩版虽然跟2014年的TGS展公开演示的版本一致，但是实际玩到的时候还是带给了我们不小的冲击。尤其是焕然一新，混搭了欧式和和风，却又不失系列经典旋律的精彩配乐，而成步堂龙之介协助福尔摩斯的“共同推理”环节在小剧场式的聚光灯演出下又显得格调十足。下屏的调查环节则是加入了全方位观察对象的操作，相当有趣。可以预见本作如果剧情足够给力，那么玩起来应当是不会让人失望的。还没有下载试玩的不妨都去尝鲜一下。

另外本作的特别装订限定版也在近日公开了。该版本包含游戏，同捆了美术设定集、原声音乐CD。整个包装设计充满了复古的情调，很有收藏价值。

■特别装订版零售价

7300日元（不含税）

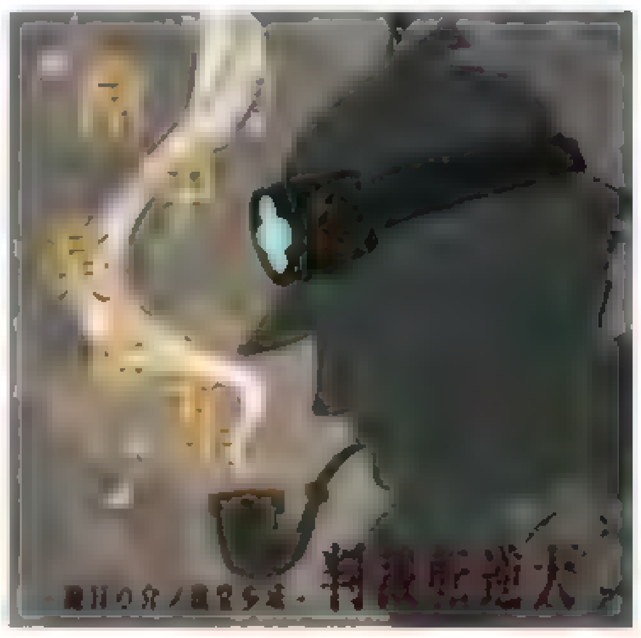
■同捆内容

1.《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》游戏本体

2.《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险“剧中画报”》

B5尺寸，48页画册，封面有种旧时宣传广告的既视感。

3.《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险“剧中乐曲集”》收录10首配乐，封面是叼着烟斗的福尔摩斯。



《油彩军团》活动新情报

第一届FES举办日

《油彩军团》首届祭典即将举行，日版的活动时间是北京时间6月13日17点~6月14日17点，而美版则是北京时间6月20日18点~6月21日18点。因此美版玩家暂时还无法投票哦。只有在大厅前的告示板投票选择阵营，并在活动当天穿上阵营T恤才能参与活动。T恤可以提前升级，但在活动过后会被回收。而活动期间玩家们可以进行FES主题的Miiverse投稿，为自己的阵营加油！

▲日版FES主题：米饭和面包，早餐吃什么好？

侵略！8月更新乌贼娘？！

侵略！イカ娘 × Splatoon スプラトゥーン

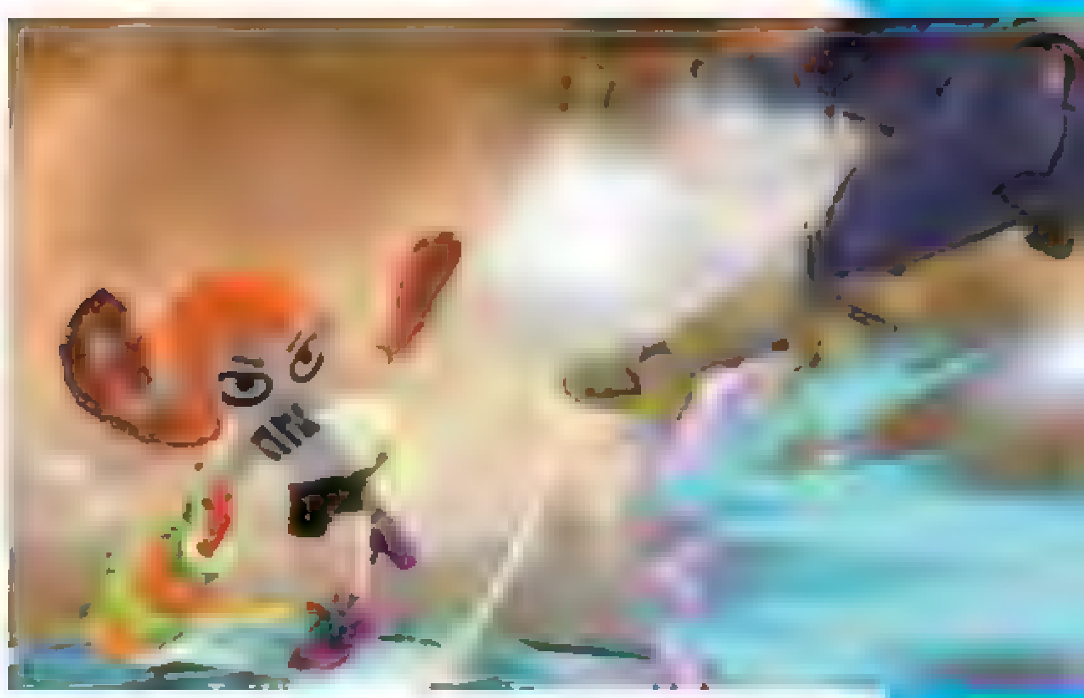
在上期提到的《侵略！乌贼娘》漫画之外，游戏方面果然也放出了联动的风声。根据漫画联动方透露，游戏中将会出现乌贼娘漫画的白色服装，而游戏官方推特也适时公开了一张联动的插图。到底乌贼娘会以角色出现在《油彩军团》之中，还是会由乌贼们穿上那套衣服呢？如果是后者，那么乌贼小子要怎么穿裙子？（笑）

《女生风格3》服装联动

本作中的各种潮流装饰，跟专门玩换装打扮的《女生风格3》一拍即合。六件新服装将在《女生风格3》中出现，联网即可追加到游戏当中。

乌贼军团参战大乱斗

在向广大玩家应募大乱斗新参战角色的“大乱斗拳”公布之前，就有许多粉丝提出让《油彩军团》的乌贼参战的愿望。而官方真的就在最近的DLC中加入了乌贼——的皮肤。这款乌贼娘/乌贼帽皮肤只能给Mii战士使用，然而这形象，怎么看起来好像有点敷衍……小编真心希望大乱斗直面会能够公布让乌贼娘真正参战啊！



《口袋妖怪 超不可思议的迷宫》预约开始

直面会公布了“《口袋妖怪》系列”新作《口袋妖怪 超不可思议的迷宫》的发售日为2015年9月17日，售价为4700日元（不含税）。目前已知的全部720种口袋妖怪都将在本作中登场，而可以选择的主人公更是多达20种。游戏会在7月4日开始接受官方渠道的预约。早期购入特典有3种，均以系列人设杉森建绘制的封面图或新图为主。实体版专属的是封面图3D贴纸，下载版专属的是特别版系统主题，而两个版本均有封面图系统主题。本作号称有着最大的游戏规模，壮阔剧情也为系列之最。每次进入的迷宫都会随机生成，相信会非常耐玩。

ポケモン超不思議のダンジョン™

《动物之森 欢乐家装设计师》卡牌及限定版公布

为新型的卡片式amiibo量身定制的“《动物之森》系列”新作《动物之森 欢乐家装设计师》定于今年7月30日发售，不含税价格为4000日元。作为游戏特典，实体版会附赠一张随机卡片，而下载版则是一款系统主题。不过显然各种动物卡才是游戏真正的“本体”。这些卡片以3张一包的形式贩卖，每张平均下来要100日元（不含税）。据悉所有的卡牌会有100种，但本作的卡包却借鉴了集换式卡牌的套路——每个卡包里面到底能够开出什么卡片，完全看脸，所以集齐了就要10000日元以上。对于运气不好的玩家来说，这无疑又是一个大坑。本来以为做成卡片可以缓解产能的不足，玩家也可以放心买买买，结果……各位还是看着荷包再决定是否入坑吧。

▲▶与本作同日发售的，还有捆绑NFC读写器的游戏套装，以及一款N3DS LL同捆限定版和N3DS的替换面板。

XBOX STYLE

赶在 E3 展之前出版的这期杂志有些尴尬，很多资讯都会在几天后的 E3 上公布，然而现在是无可奉告，所以本期让我们谈谈最新出的《使命召唤 先进战争》的 DLC 吧！

《光环3 地狱伞兵 高清版》现已推出

作为对第一时间购买并游玩 Xbox One 游戏《光环 士官长合集》的玩家的补偿《光环 3 地狱伞兵 高清版》现已用兑换码的方式发给符合条件的玩家，所有玩家都可以用 4.99 美元直接购买。

最初 343 表示这个内容原本并不在开发计划内，因此不准备向所有玩家提供，不过最终 343 还是选择开放下载。《光环 3 地狱伞兵 高清版》增加了 100 个成就共计 1000 点（含更新内容），使得《光环 士官长合集》的成就总数达到了史无前例的 6000 点，实在夸张。当然难度是依然存在的，跳坑需谨慎。

《极限竞速6》提前泄露

《极限竞速 6》确认参展 E3，然而在开展前一周，日本微软在官方网站上泄露了游戏的相关情报，虽然在很短的时间就被撤下，然而这点时间已经足够全球玩家一睹其真容了。

按照网页上的说明，本作将在 1080p/60 帧的情况下运行，支持单机双人分屏和在线 24 人联机。游戏将继续采用 5 代引入的 Drivatar 云 AI 系统，加入夜晚和雨天的选择。游戏将收录至少 26 条赛道，新赛道中包括著名的 Daytona。登场赛车数量超过 450 辆，全部对应车损和自定义效果。

当大家看到此文的时候想必游戏已经正式公开了，它将毫无疑问地成为本年度最值得期待的竞速游戏。

Black Tusk改名The Coalition

加拿大温哥华的 Black Tusk 工作室由于负责《战争机器》新作而在最近一段时间内备受关注。日前，微软宣布该工作室将正式改名为 The Coalition。原本 black tusk 是黑色獠牙的意思，而新名字 coalition 的意思是联合。这个名字出自于“《战争机器》系列”世界观的维安政府联盟（Coalition of Ordered Governments）。

此举不禁让人想起“《光环》系列”从 Bungie 到 343 的过渡，343 同样是游戏的象征之一。看来微软是铁了心要力推这家工作室了。

《COD 先进战争》新丧尸地图简介

《使命召唤 先进战争》第 3 个 DLC :Supremacy，已于 6 月 2 日上架，Xbox 平台限时独占。和过去一样，这个 DLC 由 4 张多人联机地图和 1 张丧尸地图构成，本期我们直接为大家介绍一下丧尸地图。

这回的丧尸地图名为 Carrier，正如其名，这回的故事发生于航母上。在上个 DLC 的丧尸地图中，如果玩家累计救出 30 个幸存者就会看到隐藏剧情，由马尔克维奇扮演的老头被打死了。而在这回的故事中他的角色被 Lennox 上尉（图中持枪者）所顶替。

虽说这回的地图是航母，然而只有在甲板区能看到海，因此不看预告片的话玩家很难看这是一个航母。场景设计倒是和第一个 DLC 的地图比较像。这回游戏增加了不少新装备。首先是新一代神枪 LIMBO。这把枪能够往前方射出一道水平线，将大范围内的丧尸切割开来，对群敌极为有效，但是弹数稀少。此外还有多人联机模式的变形枪 Ohm，可切换突击步枪和霰弹枪两个形态。手雷方面增加了全新的传送雷，能够让玩家直接覆盖着弹点空间的丧尸，十分强力。另外还有一种释放冲击波的雷，用起来很有原力的感觉。

这次敌人方面增加了一种会瞬移的敌人，而丧尸狗和上个 DLC 的重甲 BOSS 也学会了瞬移能力。值得一提的是这回还有人类敌人。每过一段时间，他们就会随机出现于地图的一个区域来安放毒气弹。如果玩家不能及时拆掉毒气弹的话，那么这个区域就会被毒气弹覆盖。这个设定不得不说是非常坑爹的，特别是后期拆弹的时间越来越少，而且敌人会出现瞬移版和重甲版，运气不好的话几个关键区域被毒气覆盖的话就没法打了。

在写下这段文字时，纱迦已经解除了这个 DLC 的彩蛋。不过这设计水平只能呵呵了。从《黑色行动》一路玩过来的玩家均表示本作的彩蛋实在没法和 T 组相比并论。在《黑色行动 3》的首个预告片中已经暗示了丧尸模式的存在，相信这才是丧尸模式真正的进化形态！

白狼传

（下）

警告　本文包含对《巫师》、《巫师2 王国刺客》和《巫师3 狂猎》的大量剧透内容，如果读者大人还没有打通这三款游戏，又或是不想要提前了解到游戏当中的剧情伏笔和秘密，请略过本文。

文：稀饭　美编：心の永恒

白狼归来 《巫师》的故事

登场角色

[杰洛特]

在已经被认为死去了足足五年后，这位闻名北方诸国的猎魔人回到了“家”中——他突然出现在凯尔·莫罕附近的森林里，正好留守在堡垒当中的维瑟米尔和艾斯凯尔救起了杰洛特。在发现他已经失忆后，维瑟米尔找来了仍然活跃于北方诸国的女术士：特莉丝，委托她治疗杰洛特，并试图恢复他的记忆。

最终，杰洛特的身体恢复了，但是他的记忆却没有丝毫复苏的迹象，于是他只能带着一身并没有随着记忆逝去的狩魔技艺，重新走上了靠斩妖除魔来维生的日子。而旧日的阴影不时缠身，新的威胁却又接踵而来。这种在迷茫之中寻找着自己人生新方向的主题，贯穿了杰洛特在《巫师》当中的整个经历。

虽然失去了记忆，不过杰洛特身为猎魔人的身手并没有减退，他在凯尔·莫罕修养期间已经逐渐恢复到了一定的程度，但相比起来，需要相关知识和对于魔法的感受体验才能够掌握的法印，杰洛特却暂时无法施展，只能在往后的冒险过程中通过接触不同的魔力之所来激活自己相关的记忆，从而重新掌握对应的法印。

不过失忆带来的最大影响，还是在于杰洛特本身的人际关系，他不得不在一片空白之中重新构筑自己与那些恍如陌生人的朋友之间的关系，更重要的，则是他需要在没有过往经历的情况下，

去判断自己作为一个猎魔人的立场。尽管总体来说，杰洛特的行为方式会一定程度上受到玩家选择的影响，不过他的行事总体风格还是在制作者的控制范围内。可是从结果上来说，杰洛特的行动方式和以前的自己比起来，还是出现了偏差，而这最终让他无可避免地被卷入到了北方诸国的斗争漩涡中。

[特莉丝·梅利葛德]

在小说当中戏份和地位都及不上叶妮芙的特莉丝，在《巫师》的故事当中，却得到了跻身女主角席位的待遇。从剧情安排上来说，当时叶妮芙失去和猎魔人们的联系，而特莉丝则是相对来说跟猎魔人们关系最为密切的女术士，加上她精通医术，被请来照顾失忆的杰洛特，自然是顺理成章的事情。而从游戏设计的角度上来说，CD Projekt RED 也的确需要打破小说当中的既有角色印象，塑造出一个新女主角，来带给熟悉原作的玩家们崭新的故事体验，于是才有了特莉丝变为女一号的安排。

不过游戏当中对于化身女主角的特莉丝进行了一番改造，例如小说中特莉丝提到过她在与尼弗迦德的法师交手时，曾经让自己胸部留下了疤痕，但是在游戏当中她却经常穿着低胸服装，裸露出的身体部位上并没有任何伤痕。同时她的发色在小说中被描绘为栗子色，但是到了游戏中就成为了鲜明的红色。

当然其实变化更大的恐怕还是她的个性塑造，比起她在小说当中的角色形象，《巫师》中的特莉丝身上反而有了不少叶尼芙的影子。从设计角度来说，这可能是因为CD Projekt

RED一开始打算融合特莉丝和叶尼芙的形象，也需要凸显出她身上的成熟的特点，以和青涩并且充满了理想主义的另一位女主角夏妮作出对比。而从剧情发展上来说，因为杰洛特与叶尼芙均被希里送到了另一个世界，失去了强势的密友，特莉丝也不得不改变自己的作风，变得更为成熟化，以在北方诸国复杂而且暗流汹涌的政治局势中保护自己并争取到更多的生存资源。她的这种作风为她在之后作品当中的行为打下了基础。

另外，对于特莉丝独特的魔法过敏体质，游戏中似乎也有一番独特见解。在故事的序章当中，特莉丝和敌方法师斗法时，受了一定程度的伤害，为了让她恢复，维瑟米尔竟然建议杰洛特用巨魔螳螂身上的器官配上其他炼金材料，为特莉丝调配魔药来疗伤。按照故事中的设定，一般的猎魔人药水对于普通人来说就是剧毒，只有猎魔人被改造过的身体代谢能够承受得了，按理来说又是魔法过敏又是正常人体质的特莉丝是喝不得的。不过维瑟米尔也隐约提到这个配方是特制的，专门为了特莉丝设计，在游戏中配方的名字干脆就叫做“给特莉丝的药”，所以姑且只能认为是老猎人知识丰富，有特殊的配药技巧，可以绕过特莉丝的独特体质治愈她。

5年后，自己曾经一度钟情的男子突然现身，而且失去了对过往的记忆，在《巫师》的故事线中，特莉丝碰到了一个出乎她意料之外的机遇，甚至可以说是一次恩赐。一直障碍着她和杰洛特进一步发展的叶尼芙不但失踪了，也消失在了杰洛特的心中，于是特莉丝抓准了机会，试图虏获杰洛特的心。

[维瑟米尔]

这位凯尔·莫罕中资格最老的狼派猎魔人也是包括杰洛特在内几位现存狼派猎魔人的导师，还是当年凯尔·莫罕遭受被煽动的暴民屠戮时惟一的幸存者。那场屠戮带来的后果之一就是狼派猎魔人的衰落，维瑟米尔是一位高明的剑客和导师，但他对于猎魔人变异的操作过程缺乏足够的知识，所以在创造新的猎魔人方面一直保持着谨慎。他每年都会回到凯尔·莫罕过冬，待到初春才会再次出发，可以说是这个荒凉城堡的守护者。

在《巫师》中，维瑟米尔的戏份并不多，除了在序章中与杰洛特并肩作战外，就再没有出现在故事当中，倒是在其后的《巫师 威力增强版》中，因为游戏加入了关卡编辑器，维瑟米尔还在官方制作的关卡范例中登场过。在《巫师》序章中发生的事件最后也成为了维瑟米尔的心结，这位老猎人从此再也没有接收过新的猎魔人学徒，这一设定也被延续到了《巫师3 狂猎》当中。

[艾斯凯尔]

这位右脸上留着触目惊心疤痕的狼派猎魔人是维瑟米尔目前现存不多的学徒之一，和已经某种程度上化身为传奇的杰洛特又或是靠着一张臭嘴刷存在感的兰伯特不一样，艾斯凯尔冷静沉着，行事低调，看着有点不起眼。不过他其实是一位无论身手还是知识丰富程度都与杰洛特不相伯仲的好手，缺的恐怕只是一张帅脸和一个能够把他的猎魔经历包装成诗歌四处传唱的吟游诗人朋友而已。

和维瑟米尔一样，艾斯凯尔在《巫师》当中的戏份不多，能够让他展现自己个性的时机也不多。倒是在《巫师 威力增强版》中，有一个官方用编辑器制作的任务，竟然直接就是以艾斯凯尔作为故事主线的核心人物。同时艾斯凯尔在《巫师》中确立的这些特点也被沿用到了《巫师3 狂猎》当中。

[丹德里恩 + 卓尔坦]

浪荡子吟游诗人丹德里恩在杰洛特的冒险里总是少不了登场的机会，在《巫师》的故事中也不例外，而且他惹出的麻烦总是一个原因：上了不该上的女人……显然，他也总是无力解决自己惹出的麻烦，又是只能够靠朋友帮忙，而要论起最能解决问题的朋友，自然非杰洛特莫属了。不过总体而言，和他在后面作品惹出的麻烦相比，在《巫师》的故事线当中，丹德里恩还是颇为“低调”的，最大的贡献反倒是在聚会上充当引起话题的气氛活跃者，当然还有一展歌喉现场演唱，不过限于当时的资金投入和技术因素，像是《巫师3 狂猎》中女吟游诗人普西拉般的精彩歌曲演出自然是没有的，只有一段纯音乐演奏。

相比起来，杰洛特的矮人好兄弟卓尔坦戏份还要更少一些，但是三人的一场男人之间的酒会却是游戏当中最有趣的段落之一，三人一边灌着劣质的啤酒，一边各自抱怨着自己和女性交往当中的种种郁闷，期间妙语连珠，醉话连篇，非常喜感。

[夏妮]

在《巫师》当中，夏妮的待遇有点类似于特莉丝，从小说中一个位置相对次要的角色一举成为了其中一个女主角。事实上，在这一作当中，虽然两个女主角在性格和特点上都有着不小的差别，除了发色之外似乎没什么共同点，却有着一个不容易察觉到的相似之处，那就是“治愈”。特莉丝是一位擅长治疗的女术士，而夏妮则是一位医师，对于《巫师》中的杰洛特来说，两者都代表着伤口的愈合，因为对于这位已经活了接近一个世纪的猎魔人来说，失忆带来并不是解脱，而是折磨，每一次与旧恨狭路相逢，都意味着揭开一道旧伤疤，而一位有着“治愈”元素的女主角就显得非常有对偶的味道。

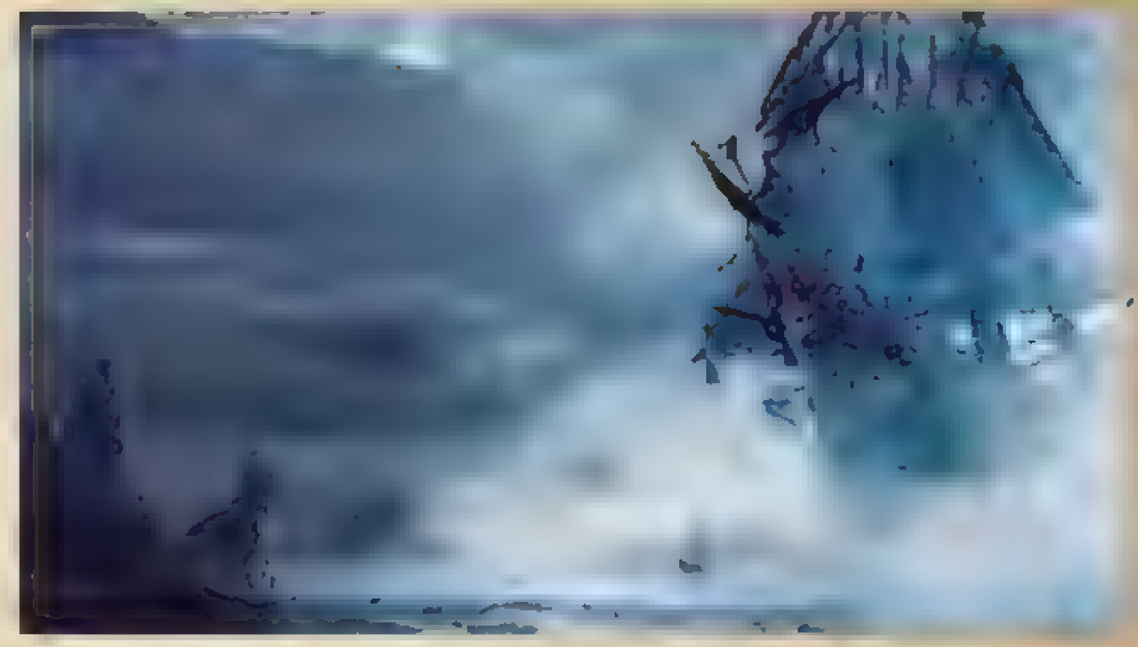
不过和特莉丝比起来，夏妮不但代表着更传统的医术领域，也代表着更为纯粹的“治愈”意义。毕竟和复杂的魔法比起来，使用医药救死扶伤本质上是一件非常单纯的事情，而被这个理念所驱使的夏妮，也可以说是贱人横行、无耻之徒四处有的《巫师》中为数不多的“正能量”，她不但全心全意地关照着被维吉玛横行的瘟疫所折磨的病人，也对于失去亲人并身具上古血脉的小男孩亚汶关怀备至。甚至在故事的最后，她也抱持着极大的勇气，开设了一个战地医院，无差别地救治任何种族任何阵营的伤员。

不过可惜的是，就算玩家最后选择了和夏妮在一起，杰洛特和夏妮两人之间的差异最后还是让这一段关系无疾而终，在《巫师2 王国刺客》中的一段文档里，记载了这段关系的结局。在认真地讨论了彼此之间的可能性后，杰洛特还是回到了猎魔人的道路上，并且因为成为了弗尔泰斯特国王座前的红人，逐步地朝着政治的漩涡中心迈进，而夏妮则接受了邀约，前往奥森弗特学院任教。当杰洛特身旁的女伴位置再次空缺，一直耐心等待着的特莉丝再度及时出手，俘虏了猎魔人的心。于是，玩家们才会看到了《巫师2 王国刺客》开场的那香艳的一幕。

[弗尔泰斯特]

在小说当中登场过的弗尔泰斯特身上聚集了许多北方诸国君王的优点和缺点，他的确有着君王的谋略和思维，但是却又过于容易因为情感而冲动行事，而当他作出这种举动时，带来的影响往往能覆盖到整个国家。《巫师》中的弗尔泰斯特把这一点体现得非常透彻，杰洛特当初九死一生地解除了吸血妖鸟的诅咒，救回了这位国王和妹妹私通生下的女儿雅妲，结果却在弗尔泰斯特的教育下变成了一个骄纵的大小姐，甚至还密谋推翻自己的父亲，而在他出征时，首都维吉玛则浓罩在瘟疫的阴云之中，贩卖麻药粉的黑帮也在贫民区横行。

不过他终究是个有魄力的君主，也似乎有着过人的运气，更能够明白地意识到，杰洛特作为一个高明的剑客，对于他有着何等的价值。所以在整个《巫师》的故事线当中，弗尔泰斯特靠着杰洛特的帮助，解决了不少棘手的大麻烦，包括再次解除雅妲公主身上的吸血妖鸟诅咒（这点实际上是否发生过还要视玩家自己选择而定），还有在松鼠党和烈焰蔷薇骑士团的乱斗中协助拯救了维吉玛等等。当然，这一切都比不上最后一项令杰洛特真正陷入政治旋涡中心的举动：他敏锐地察觉到了一个刺客的踪迹，在其试图刺杀弗尔泰斯特国王之前斩杀了对方。不过当弗尔泰斯特庆幸于自己留得一命，并对于猎魔人有了进一步的安排打算时，杰洛特却深陷于震惊之中，因为那个刺客并非是普通人，而是一个有着竖长瞳孔的变种人，也就是杰洛特的同类和同行，一位猎魔人。



[狂猎之王]

因为《巫师3 狂猎》对于这种传奇怪物的背景揭露，狂猎对于玩家来说已经显得不再神秘，不过在《巫师》的故事当中，狂猎之王的身分却显得神秘莫测。他追击着杰洛特，不停地对他进行干扰，试图动摇他的意志，并逮住他，在故事的最后他甚至把杰洛特引入了一个疯狂的，有关于白霜预言的幻境当中，想要通过非物理的方式将其击败。可以说，在《巫师》当中，狂猎的形象非常符合人类传说当中对其的定位，一种来自异世界，会随着白霜出没的可怕怪物，戴着骷髅式的头盔，上有牛角式的装饰，身穿带有铁锈的厚甲，收割凡人的灵魂。

哪怕到了游戏的终章，狂猎之王的身分仍然是神秘莫测的，失去了记忆的杰洛特并不清楚他的动机，也不明白自己被追捕的原因，他击败了狂猎之王的幻象，但是却并没有终结这种威胁。这个疑惑一直伴随着杰洛特身边，直到他最终取回记忆，而叶尼芙和希里重新现身，真相才在终于在《巫师3 狂猎》当中被揭晓。

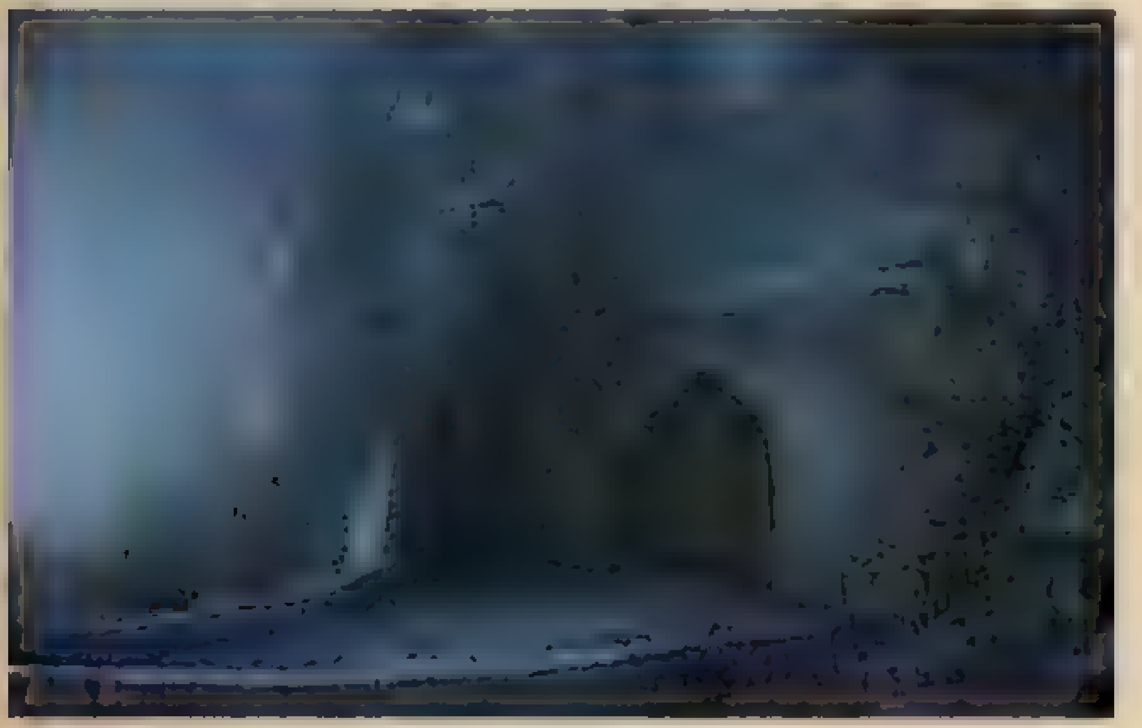
故事概述

序章

在几乎所有人都认为杰洛特死去了五年后，他突然出现在了凯尔·莫罕外的森林中，被狼派猎魔人同伴救回了“家”中。经过一番治疗，杰洛特恢复了健康，却失去了记忆。没多久，野心勃勃的法师阿札·贾维德带着以臭名昭彰的“教授”为首的暴徒，还有一头巨魔螳螂攻击了凯尔·莫罕，虽然猎魔人们身手高超，击退了来犯的暴徒，法力惊人的贾维德却击伤了特莉丝，并夺走了猎魔人们用于变异身体的器具和材料，还杀死了尚未经历变异的学徒猎魔人：雷欧。发誓要报复这种残暴行径的猎魔人们四散各方，前去寻找贾维德和他领导的黑帮：火蜥蜴的踪迹。杰洛特选择前往泰莫利亚的首都维吉玛打探消息，并与特莉丝汇合。

第一章

才到城郊，杰洛特的进城之路就遇到了麻烦。维吉玛闹起了瘟疫，封锁了城门，而城外却被大量幽冥犬肆虐，村民苦不堪言。杰洛特遇到了以前的熟人女医师夏妮，还保护了一个有着上古血脉的孩子：亚汶。随着杰洛特深入调查幽冥犬出现的原因，隐藏在这座城郊村庄之下的罪恶也被渐渐地揭露，村民想要把一切罪恶归咎到懂得各种法术的女巫雅比盖尔身上，但其实正是他们自身的罪恶给予了幽冥犬想要摄取的能量，最终两者之间的冲突引来了巨大的幽冥犬，而当杰洛特斩杀了这头怪物后，他却面对着一个更为艰难的选择：是杀死这群罪恶的村民，还是协助他们把罪恶归咎在之前用法术辅助了他们展开种种恶行的女巫身上？最后，他下了一个艰难的决定……



▲维吉玛城郊的设定图。

第二章

终于找到了进入维吉玛的道路，杰洛特却发现他又被挡在了贸易区的大门外。还好贫民满布的神殿区倒也还有不少值得杰洛特关注的地方，例如私家侦探雷蒙德·马洛耶夫答应帮助他调查火蜥蜴帮的动向，身为他好友的吟游诗人丹德里恩和矮人卓尔坦也再次与他碰面，杰洛特甚至认识了一位炼金术士：卡尔克斯坦，对方委托杰洛特前去寻找进入沼泽中一座神秘塔楼的方法，而据杰洛特的调查来看，阿札·贾维德同样对这座塔楼感兴趣，一个计划在他大脑中慢慢成型。

果然，在杰洛特找到了进入塔楼的方式时，偷偷杀死了侦探雷蒙德并取而代之的贾维德露出了真面目，想要偷袭杰洛特，却被猎魔人反戈一击，随后这位法师卑鄙地召唤出了他的打手教授，两人联手合攻，击伤了杰洛特，并随即逃之夭夭。

第三章

在受伤导致的昏迷中醒来后，杰洛特却发现自己竟然已经来到了贸易区。原来身为弗尔泰斯特座下皇家顾问的特莉丝动用关系，将杰洛特送到了她位于贸易区的家中照顾。阿札·贾维德仍然在逃，火蜥蜴的动向也非常诡秘，但杰洛特却无可避免地被卷入了维吉玛当中的政治斗争里。当年靠着他解除诅咒才得以过上正常人生活的雅妲公主对于杰洛特似乎有着别样的兴趣，却难掩自己个性中的自大和幼稚。跟神秘组织有牵连的商人雷瓦登和特莉丝之间有着复杂的利益关系，也希望通过杰洛特之手摧毁火蜥蜴。在此之上，尼弗迦德帝国安插在泰莫利亚的所谓特使也在蠢蠢欲动，似乎想要趁着弗尔泰斯特离开之际，颠覆维吉玛的政局。

深陷这复杂的局势泥泞当中的杰洛特也不得不使出浑身解数，才终于找到了一丝线索，并靠着种种蛛丝马迹追踪到了教授的踪迹，也搞清楚了为什么阿札·贾维德竟然能够在维吉玛如此横行无忌，因为他们竟然勾结上了雅妲公主，许诺要让这个不知天高地厚的女孩坐上泰莫利亚的王位。最终教授恶贯满盈，被追踪而至的杰洛特逼到无路可逃，葬身在了一只奇奇摩女王的腹中。但是发现自己同伙受到剿灭的雅妲竟然仗着自己的身分，带着一群士兵想要抓走杰洛特并将他处决，还好一直监视着杰洛特动向的特莉丝及时出手，把杰洛特传送到了维吉玛之外，救了他一命。

第四章

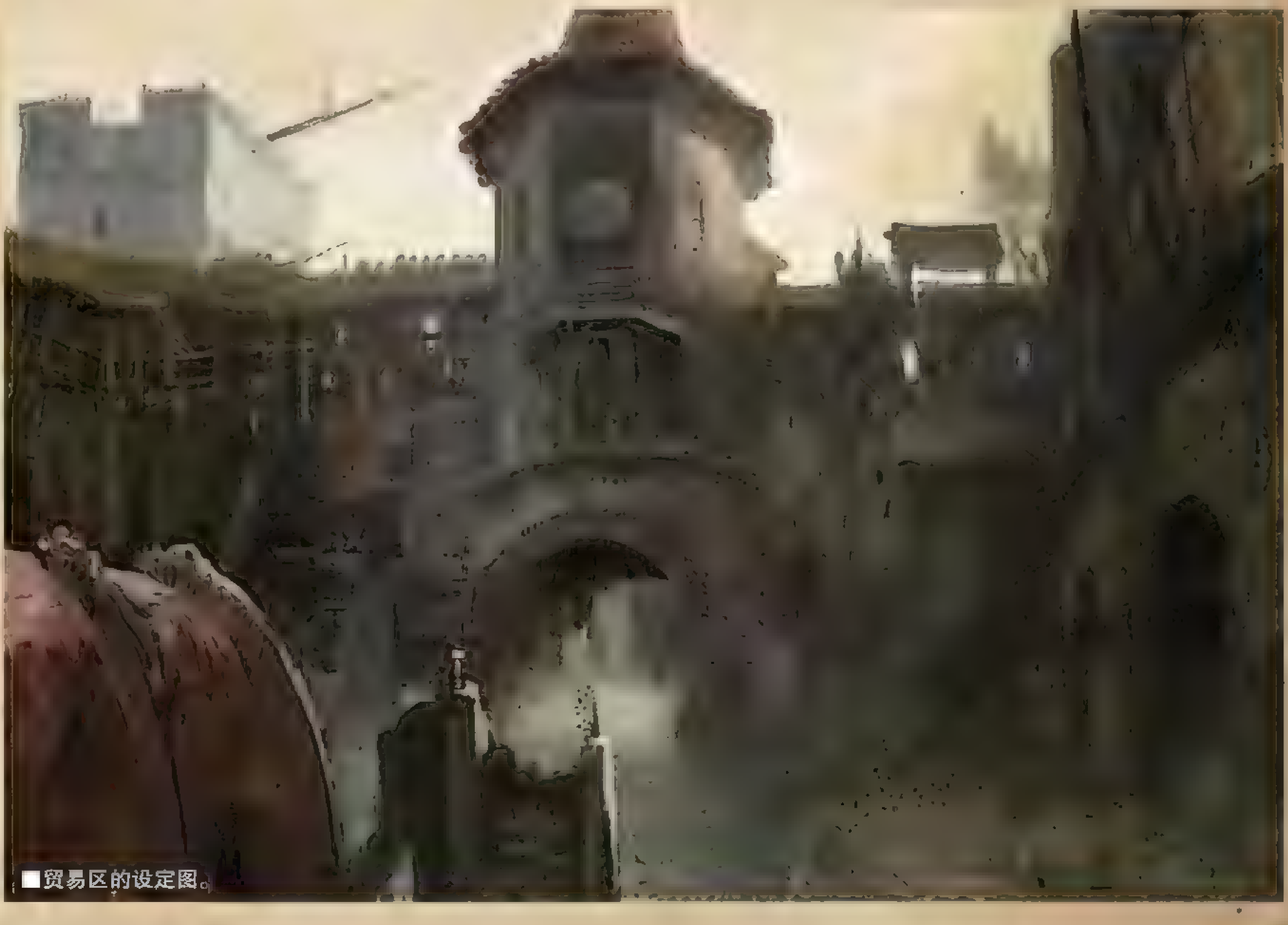
身处看似宁静的湖畔村，杰洛特却能逐渐感觉到这里浓罩着的紧张气氛，看似淳朴的村庄当中，却也酝酿着不为人知的恶意。一场婚礼成为了悲剧的导火索，原本应该嫁给富商朱利安的阿丽娜却被妒火中烧的妹妹赛莲娜杀死在荒野中，而暗恋阿丽娜的男子亚当目睹了这一惨剧后，又在怒火控制之下杀死了赛莲娜，两姐妹都化作为了鬼魂游荡荒野。同时，因为附近的湖中存在着一个鱼人的古代都市，追随着古老邪神达冈的鱼人与居住在湖畔的人类居民冲突不断，两者之间的厮杀一触即发。

杰洛特最后终结了两姐妹身上的悲剧，让她们得以安息，也在接触到另一位古老的神明：湖中女士后，对于如何解决人类和鱼人之间的冲突有了一点头绪。但到底要帮助哪一方，仍然取决于杰洛特自身的想法。而让他只能左右为难的事情还不止一个，当他在这片区域躲避风头时，代表着人类一方的烈焰蔷薇骑士团和代表着非人种族一方的松鼠党正式开始了大决战，既被人类视为非人种族，又被非人种族视为人类的杰洛特到底是要加入哪一方？猎魔人陷入了艰苦的抉择之中。

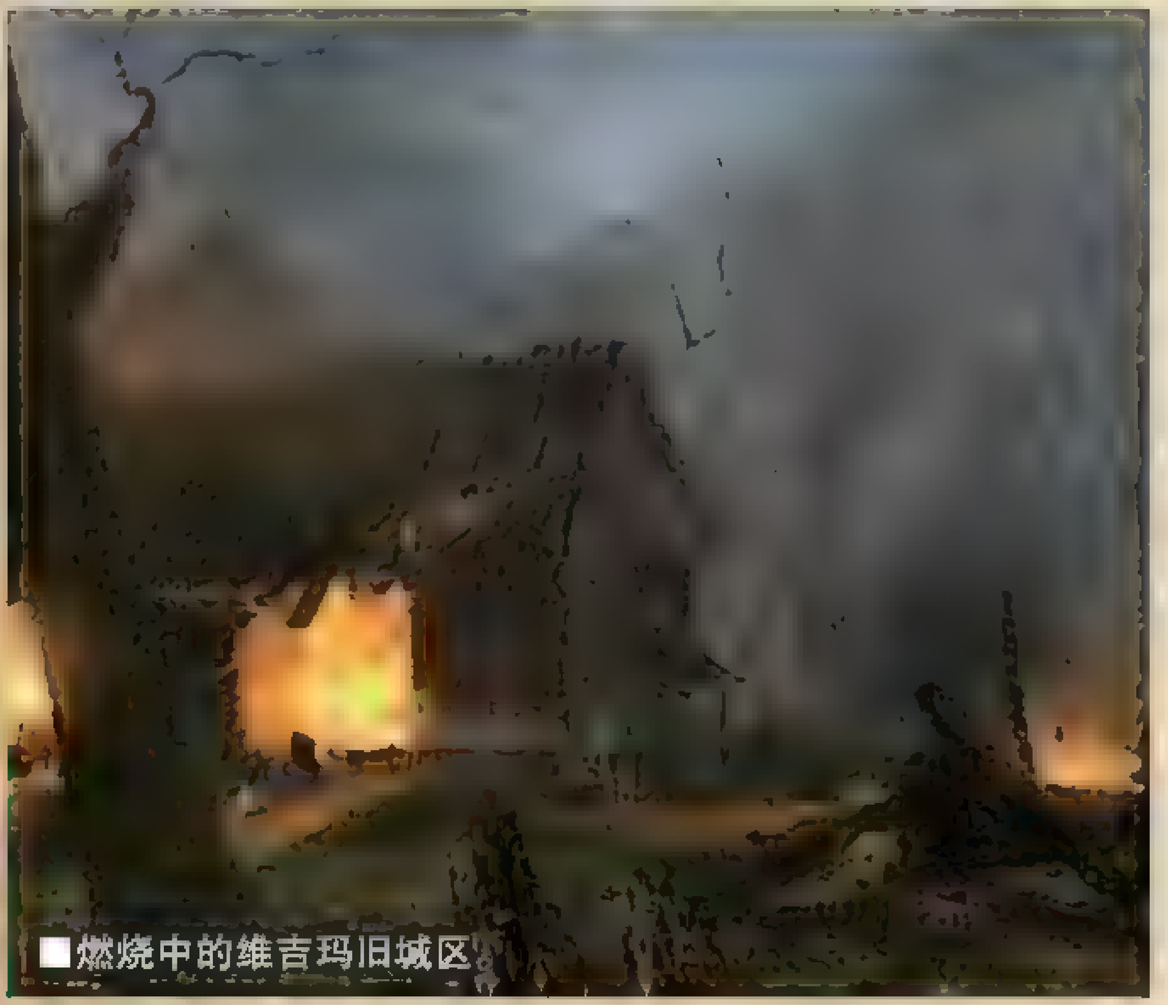
第五章

人类与非人种族的大战让维吉玛的旧城陷入了大火，杰洛特也回到了城中，却发现国王弗尔泰斯特终于回到了自己国家的首都。显然，弗尔泰斯特面对的是一个烂摊子，而且他还惊讶地发现自己的女儿竟然又被诅咒再次变成了一头吸血妖鸟。显然，曾经解救过雅妲的杰洛特成为了弗尔泰斯特的心目中拯救女儿的最佳人选，而作为回报，国王愿意把自己所知道关于火蜥蜴的情报都告诉猎魔人，让他能够抓住对方的行踪。

靠着在国王手中拿到的情报，杰洛特终于逮住了阿札·贾维德的尾巴，这个恶贯满盈的



■贸易区的设定图。


■燃烧中的维吉玛旧城区

法师自大地想要亲手了结杰洛特，显然他太小看杰洛特的战斗技巧，也太看得起自己的能力了，最终他被猎魔人手刃，雷欧的大仇终于得报。可是在贾维德死去后，杰洛特却发现他并非是最终的幕后黑手，烈焰蔷薇骑士团的大统领才是真正控制整个火蜥蜴帮派的人。

●最终章

靠着杰洛特的帮助，弗尔泰斯特国王和强大的邻国瑞达尼亚的国王拉多维德结成了联盟，也了解到真正发生在维吉玛的阴谋。烈焰蔷薇骑士团的大统领竟然妄图靠猎魔人的突变物打造一支变种人军团，来夺走弗尔泰斯特的王位。在征得两位国王的同意后，杰洛特趁着两国军队进攻烈焰骑士团的同时，终于与大统领正面对决，却发现的对方竟然有着一个惊人的目标，就是想要拯救世界于可怕的白霜灾难之中，但是他为了达成这个目的而使用的手段却完全脱离了人性的范畴。最终杰洛特发现了深藏在大统领身上的狂猎之王诅咒，也击败了这个可怕生物所布下的阴谋。

风波看似暂时淡去，但是狂猎之王仍然作为远方的阴魂存在着，而当杰洛特击败了一个试图暗杀弗尔泰斯特的刺客，并发现了对方竟然也是猎魔人后，他心中的谜团也随之变得越来越大。

刺客与猎人

——《巫师 2 王国刺客》的故事

登场角色

[杰洛特]

仍然没有找回自己的记忆，在《巫师 2 王国刺客》的故事开端，杰洛特走上了一条稳定，却和以往——甚至和绝大部分猎魔人都截然不同的道路。靠着他和特莉丝的亲密关系，杰洛特基本上成为了弗尔泰斯特的头号猛将和御用保镖，跟随国王一起征战，打下难攻的要害，甚至是和对方大将正面决斗。不过那终究不是一条适合猎魔人的道路，所以虽然其后故事当中局势一路急转直下，并非都是因为杰洛特个人可以控制的因素而造成，但他选择投身在这种超越了猎魔人创造目的冲突当中，就注定了会有一天发现自己早已无法抽身。

所以虽然杰洛特尽心尽力，帮助弗尔泰斯特打下了他那领导着叛军的情妇的城堡，还从一条龙的攻击当中救下了国王，却没能阻止同是猎魔人的雷索暗杀弗尔泰斯特，还让自己成为了暗杀国王的嫌疑人。为了清洗自己的罪名，也为了搞清楚猎魔人沦为王国刺客的真相，杰洛特不得不踏上了一条充满了纷争和冲突的道路。国王们的阴谋中充满了明枪暗刀，女术士们的勾心斗角时刻都在为政治冲突添薪火，复杂的情报刺探已经超出了猎魔人的感官能够察觉的范围，背叛，更是连他们背上的双剑都难以防备。

某种程度上，其实取回记忆并非是杰洛特在《巫师 2 王国刺客》中最大的收获，而是他终于认清了自己在这个世界上的位置。他是一位优秀的猎魔人，或许还是北方诸国当中最强大的剑客，有些时候甚至会是一位接近英雄般的侠客，又或是一个勉强合格的情人。但是他永远也不可能是一位政客，一位密探，一位士兵和一位将领，他不由自主地投身到了一个他完全陌生的世界当中，如今，在回忆起了到底什么才是自己最重要的事物后，他毅然抛弃了那根本就不值得留恋的一切，走上了一条搜寻那些他所心系之人的道路。而这个情感动机，也成为了《巫师 3 狂猎》中杰洛特采取一切行动的动力来源。

[特莉丝]

某种程度上，特莉丝终于得到了她所想要得到的东西，她既拥有皇家顾问的身分，也拥有一个自己梦寐以求的情人，两人之间的关系稳定，正如弗尔泰斯特那看似牢不可破的统治。但没有东西能够永远不变，在这片北方土地上，越是美好的事物则会遭受越多的磨难。于是前一刻她还是国王的顾问，下一刻，这位统治者就躺在了血泊之中，咽下了最后一口气，特莉丝那原本显赫的地位，一瞬间就陷入了摇摆不定的状态。

这就是女术士们所置身的独特位置，她们的法术天赋、美貌和政治手腕让她们能够在政治的世界中变得游刃有余，也能够让她们累积惊人的财富和资源。但是归根到底，这一切都是建立在君王这颗大树上，一旦宿主被消灭，寄生于权力结构上的女术士也就失去了自身的“营养”来源，必须选择下一个宿主，又或是直接改变自己的生活方式。虽然从《巫师》中的人物设定来看，特莉丝其实是一位派对动物，直到深夜仍然会在贵族宴会上与达官贵人觥筹交错，但这一次遇到变故时，她却毅然放弃了重新争取华贵生活的机会，加入到了杰洛特的队伍当中，为了证明他的清白而前去冒险。可以看得出来，虽然展开这段感情的方式有点趁人之危，但对于自己和杰洛特之间的关系，特莉丝还是非常认真的。

不过对于玩家们来说，本作当中特莉丝的变化的确有点让人始料不及。其中一个自然是外形，游戏中她不但一改之前的披散长发造型，换成了更干脆利落的发髻，整体的角色建模也发生了变化，比起《巫师》的版本显得更为年轻化，着装方面则要相对保守而轻便。为了配合这种外貌上的改变，特莉丝的配音演员也进行了更换，从声线较为成熟的 Jules deJongh 换成了更甜美的 Jaimi Barbakoff。这种改造无疑是成功的，所以这个整体形象也被延续到了《巫师 3 狂猎》当中，成为了特莉丝的标志性外貌。

和《巫师》类似，特莉丝仍然是本作当中的女主角之一，而且还是默认的浪漫关系对象，游戏中玩家甚至还有机会观赏杰洛特与她在精灵遗迹的水池中鸳鸯戏水的戏码。但是这些看似甜蜜的铺垫却都指向了一个暗含在两人关系之中的致命隐患：这是一段建立在杰洛特失去了过往记忆这个状态上的感情关系。

然后，毫不意外地，当杰洛特取回了他的记忆时，两人的关系面临着全新的考验。当杰洛特变回了那个曾经的他，这一段感情就被放在了一个尴尬的位置。他并没有与叶尼芙分开，显然再继续与特莉丝维持着情人关系并不妥当，所以两人最终还是分开了。此时，无论是特莉丝还是杰洛特恐怕都难以想象，时隔半年之后，他们还需要为彼此之间的情感，再承受一次煎熬。

[罗契]

这位率领泰莫利亚特殊部队“蓝衣铁卫”的特种兵头子是位非常典型的硬汉，不但本身有着不俗的战斗能力，在情报运作和敌后渗透方面也有着丰富的经验。和现实当中担当类似职位的人物一样，罗契也是位爱国者，他一直心系着泰莫利亚的将来，也将弗尔泰斯特视为自己要鞠躬尽瘁的对象。当弗尔泰斯特因为受到刺杀而死去后，罗契对于国家的忠诚就显得尤为可贵。他并没有急于把有弑君嫌疑的杰洛特推上刑台，而是冷静地分析局势，一定程度上排除了杰洛特是犯人的可能性，但也没有莽撞地利用职权释放猎魔人，而是利用了杰洛特想要清洗自己嫌疑的愿望，让他成为了调查弑王者去向的最大助力。

但作为一个特种兵头子，罗契也有着黑暗的一面，为了镇压松鼠党的活动，他执行过非常多的秘密行动，显然这都是些脏活，在必要时，就连非人类种族的女人和孩子他也不会放过。他并不享受这一切，但却知道什么时候需要采取足够冷酷的行为，这意味着他有着强大的意志力。这种精神特质不但让他挺过了国王驾崩的冲击，哪怕在其后和杰洛特前去查明真相时，因为遭遇意外，整个蓝衣铁卫部队几乎被屠戮一空，他也并没有因为受到打击而放弃拯救和保护泰莫利亚的目标。

所以尽管罗契并非是一个真正意义上的英雄人物，他却有着值得敬佩的品质。他在《巫师 2 王国刺客》的故事结束后，仍然继续为泰莫利亚的光复而奔走，甚至带领着游击队，继续在北方诸国的境内与尼弗迦德帝国的入侵对抗。而属于他的复国故事，将会延续到《巫师 3 狂猎》当中。

[雷索]

猎魔人是个古老的职业，虽然杰洛特所属的狼派已经处于渐凋零状态，但也有其他派别的猎魔人仍然维持着一定的规模。雷索就是属于毒蛇派的猎魔人，不过他所属的派别情况和狼派有所类似，这个起源于尼弗迦德的猎魔人派系已经崩溃了，再也没有形成一个联合体，余下的成员各行其是，其中几位成员——包括雷索受雇于尼弗迦德的皇帝恩希尔，前往北方诸国，试图刺杀他们的国王们，从而达成削弱这些国家的目的，好帮助帝国更为轻易地达成入侵北方的目标。于是，

雷索来到了北方的土地，与仇恨人类的松鼠党达成了合作关系，展开了狩猎国王的旅程。在解决弗尔泰斯特并令杰洛特背上黑锅之前，雷索也成功解决了亚登的国王德玛维德，猎魔人作为怪物杀手都游刃有余，杀死几个对于暗杀毫无防备的人类国王自然并不存在太多困难，惟一会令雷索始料未及的，恐怕也只是和杰洛特的相遇。

两人之间的因缘可以追溯到杰洛特失忆之前，他为了寻找被狂猎掳走的叶尼芙，曾经偶然遇上了被怪物用剧毒尾巴戳中，濒临死亡的雷索。杰洛特救了他一命，也和这位属于不同派别的同行交上了朋友。其后雷索在尼弗迦德找到了叶尼芙，照顾了她一段时间，当时女术士曾经高烧不退，不过幸好最后还是恢复了健康。随后雷索和叶尼芙还有另外两位毒蛇派的猎魔人一起行动，但是可惜叶尼芙惹麻烦的功力和情人杰洛特有得一拼，最终他们引起了皇帝的注意，四人都被带到了宫中，猎魔人们成为了合约杀手，从此雷索就再也没有见到过叶尼芙，却在前往北方后，意外地遇到了杰洛特，还发现他似乎已经失忆了，根本不记得两人之前相识的过程。

虽然流派不同，但作为一位猎魔人，雷索的剑法极其高明，而且拥有和强壮的外表完全不相符的敏捷身手，所以他是极难对付的敌手，杰洛特与他头次交手时，甚至被其打倒。不过既然以前杰洛特救了雷索一命，他也顺水推舟，还了杰洛特一个人情，并没有对失去抵抗力的杰洛特痛下杀手。至于在故事的最后，杰洛特到底是要贯彻自己的目标，惩罚弑王者，还是任由雷索自行其路，就要看玩家们自己怎么想了。

[薇丝]

在巫师的世界当中，起码在北方诸国的大多数地区，从军是与女性无缘的，军队几乎就是一个由男性统治的领域，而作为军人当中的精英，泰莫利亚的蓝衣铁卫部队自然也是从头领到底层士兵清一色地都是男性——只除了一个人，那就是作为罗契的左右手而登场的蓝衣铁卫精英：薇丝。

直到 16 岁之前，薇丝都是一个年轻漂亮的普通女孩，和军队生涯无缘。但是一场针对她所在村庄的袭击终结了她人生的春天。做出此等暴行的并非是人类，而是一群松鼠党，其队伍的指挥官却看中了薇丝的相貌——这对于非人种族来说还真是稀有的事情——并把她挟持为囚犯。这种情况持续了多年，要不是罗契在执行秘密任务对抗松鼠党的时候救出了薇丝，她可能还会被继续囚禁下去。

罗契看出了薇丝身上的潜力，悲惨的遭遇改变了她的心态，也让她心中刻入了对于松鼠党强烈的仇恨，这股力量加以运用，就可以成为成长的强大助力。经过充足的训练，拥有锐利目光和一双稳定的手的薇丝成为了蓝衣铁卫当中闻名遐迩的神射手，无论是使用弩箭还是投掷飞刀都有着致命的准度和威力。一头短发，干脆利落的服装和强势的言行让薇丝成为了一个令人无法轻视的女强人。

她是本作当中另外一个能够发生浪漫关系的角色，不过限于角色定位，她在剧情的重要度上及不上特莉丝，但作为一个女角色来说，存在感和性格已经足够让玩家留下深刻印象。随后在罗契转战游击时，薇丝继续充当着他的助手，为了光复泰莫利亚而殊死战斗，不过她那火爆的性格总是让她随时处在陷入危机的边缘。

故事概述

序章

杰洛特浑身是伤，但这一次，令他身体留下伤疤的并不是凶猛的怪物，而是人类，令他受伤的也不再是战斗，而是折磨和拷问。为什么他会沦落到如此境地？一切还要从不久前说起。

杰洛特在弗尔泰斯特的命令下，跟随他攻打拉・韦拉提城堡。攻打城堡的过程虽然非常惊险，路途上竟然还有巨龙出现，对弗尔泰斯特的军队发起进攻，不过最后杰洛特还是排除万难，挫败了敌人的士气，最后令弗尔泰斯特见到了自己的一双私生子。但猎魔人没有料到的是，竟然有一位刺客翻越了高高的城墙，通过窗户爬入了城堡的顶层，暗杀了几乎毫无防备的弗尔泰斯特，闻声想要前去救援的杰洛特只能眼睁睁看着刺客逃走，并且还被误当成了刺杀国王的罪人。

他被关进了拉・韦拉提城堡的地下室，严刑拷打与其说是为了让他说出真相或承认罪行，倒不如说是为了让士兵们在他身上发泄因为国王驾崩而产生的沮丧和恐惧。但这种无意义的折磨比杰洛特想象中还要快地走到了尽头，弗尔泰斯特旗下的特种兵部队“蓝衣铁卫”的首领弗农・罗契带着心腹手下薇丝突然出现，在一番询问后，确认了杰洛特与刺杀国王的行动并无关联，便建议猎魔人偷偷逃出监牢，与他在城堡外汇合，前去寻找刺杀弗尔泰斯特的真正凶手。

第一章

成功逃出牢狱的杰洛特与特莉丝汇合，跟随罗契目前掌握的线索，想要寻找与弑王者有联系的松鼠党指挥官约尔维斯，而他们也的确找到了。但是因为罗契当初与松鼠党结怨太深，三人几乎是冒着松鼠党的箭雨和袭击，才来到了浮港，并见到了同时身处此地的丹德里恩和卓尔坦。在这里，杰洛特了解到港口正被一只巨海怪所袭扰，打算出手将其解决，同时他也遇到了女术士集会所的其中一位成员：席儿・坦莎维耶，并最终与她一起击退了巨怪。

随后杰洛特一步步深入调查，逐渐开始接近弑王者的真实身分，没想到当他在一处精灵遗迹中寻找弑王者的踪迹时，却被对方反将了一军。

这位名叫雷索的猎魔人有着过人的身手和高超的剑技，不但击败了杰洛特，还绑架了特莉丝，强迫她开启传送门，并挟持着女术士逃之夭夭。

杰洛特自然需要继续追捕弑王者雷索，但是他无法孤身一人做到这一点，而留在他面前的，则是两个截然不同的选择：或是随着罗契一同继续追踪雷索的动向，又或是改为和熟悉雷索的约尔维斯一起行动。

第二章

和自己挑选的同伴一起抵达了亚登王国，杰洛特却碰上了亨泽尔特国王正在领兵攻打矮人城市维尔金，还了解到这片土地因为三年前的一场大战而遭到了诅咒，如果这个诅咒不解开，杰洛特就无法继续前进。在无比凶险的战场当中，杰洛特不得不一边选择协助自己的盟友战斗，一边寻找解开诅咒的方法，并同时继续搜索特莉丝的踪迹。然而他似乎总是与女术士失之交臂，哪怕是在解开了战场上的血咒后，他还是没能顺利救回特莉丝，还得知她已经被尼弗迦德人带到名为洛克穆因尼的地方，于是猎魔人不得不继续迈开步伐，朝着被帝国渗透的地区前进。

第三章

当线索终于把杰洛特带到了目的地，他却发现自己正面临着不少艰难的选择，特莉丝并不是惟一一个需要帮助的对象，而猎魔人却并不能同时置身于两地，他必须要作出权衡，到底是要追随自己的内心所向，还是以大局为重。另外，在这片地区，他有又再次和巨龙狭路相逢，这种生物拥有可怕的战斗能力，但是本身已经几乎濒临灭绝，是否要斩杀这种传说中的生物也让猎魔人感到左右为难。

最终章

终于，破除了种种障碍，并作出了严酷的选择后，杰洛特不但终于再次找到了弑王者雷索，自身也在这次冒险的过程中，逐步复苏了自己的记忆。他想起了自己是如何与这位沦为帝国雇佣的刺客的猎魔人相识，也想起了自己曾经有过的爱人，和那跟他命运紧密相连的宿命之子，甚至隐约察觉到了比起介入国家之间的争端，又或是为了清洗自己背负的冤罪，他还有着更为重要的使命需要去完成。

雷索弑王的行为的确大胆，而且也连累了杰洛特，然而他真的有必要为了报这所谓的“一箭之仇”而不惜和自己旧日的朋友举刀相向吗？决定雷索命运的权力，被放在了杰洛特的手上。

白狼的归宿

——《巫师 3 狂猎》的故事

登场角色

[杰洛特]

终于，杰洛特取回了他的记忆，也取回了他的沧桑。这位猎魔人已经快要在北方诸国的土地上渡过一整个世纪的岁月，然而在他经历过死亡，并重返到人世后，却第一次意识到，自己所珍视的人和物，其实都并不在他身边。所以《巫师 3 狂猎》中杰洛特的故事，注定会是一个关于追寻与发现的故事。他爱的人们都在哪里？他的生活目标又在哪里？他的人生又还有哪些遗憾尚未填补？有哪些恩怨尚未了结？对于这些问题的解答贯穿了本作的整个故事剧情，也把我们引向了一个更大的疑问：白狼的归宿，到底是什么？毫无疑问，决定权最后还是落在了玩家们的手上。

[希里]

《巫师 3 狂猎》是对《猎魔人》小说的一次最为大规模的致敬，而作为小说当中的灵魂人物之一，希里自然是不能缺席的，甚至必须被放在一个非常重要的位置上，因为严格来说，她也串联起了《巫师》前两部作品当中的故事暗线。所以我们得到了系列当中除了杰洛特之外首次出现的另一个可操作角色，也得以体会了一次上古血脉所蕴含着的强大力量。

但令希里变得如此独特的并不是她所身具的力量，而是这个角色本身所蕴含的魅力。她在《巫师 3 狂猎》当中不但被赋予一个美丽动人，而且富有个性的外表，其角色的塑造也充满了各种巧妙的手法，例如对于角色的动作捕捉和神态的传达，还有配音的方式等等，这一切融合起来，构成了一个鲜活的游戏角色形象。她首先是稚嫩的，和游戏中的绝大多数登场角色比起来，希里要更年轻，更充满活力。然而她又并非是对世事一无所知，对人情世故毫无概念，带着男子气的说话

方式和洒脱利落的行动方式之下，也掩藏着女性化的柔弱和敏感。相比起游戏中其他充满了实感甚至是散发出血肉气息的角色，希里显得如梦似幻般地空灵，却又意外地令人感到可信。

这是一种不应该被浪费的魅力，一种不应该被埋没的闪光点。本作对于希里的塑造不但让我们看到了开发组对于角色塑造的功力，更重要的则是让我们看到了角色发展的希望，当已经历尽沧桑的杰洛特不再适合带领着玩家领略《猎魔人》世界当中的美妙之处时，一位继承了他衣钵的猎魔人将会是最好的接班人，而这个头衔，从本作的剧情发展看来，实在是非希里莫属。

[叶尼芙]（游戏中译为叶奈法）

俗话说得好，出来混，总是要还的，靠着失忆在情场上鬼混了两作的杰洛特，在《巫师3 狂猎》当中自然也得体验一把“修罗场”，而能够让他置身如此煎熬的女子，一个自然是在前两作中都陪伴于他身边的特莉丝，而另外一个，则毫无疑问是在《猎魔人》故事中就已经与他出生入死的叶尼芙。

《巫师3 狂猎》是叶尼芙真正在游戏当中第一次登场的一作，此前她的形象已经被小说和电视剧分别呈现过，甚至还出现在英文版《猎魔人》小说的封面上，给予了制作组足够多的参考对象。但真正的难点并非是设计的叶尼芙的外貌，而是呈现她的灵魂。她不是传统意义上的女主角，不是一个被强行塞进了一堆“女性美德”的花瓶，而是一个能够独立自主，甚至和杰洛特分庭抗礼人物，在摄人心魂的外表之下，跃动着的是一颗桀骜不驯的心。

所以在《巫师3》当中，我们看到了一个神态冷艳，言辞尖锐，雷厉风行的女术士，她的声调是低沉、婉转而有节奏的，但是所说出的话语却往往带着不容置疑的味道。她的内在并不像是她的外在般地容易被接受，然而当你意识到的时候，就会发现你已经深深为之而着迷。

如果说本作还有什么遗憾之处，就是留给叶尼芙的表现空间还是太少了，没能让她彻底展现自己的特立独行，也没能完全呈现出她和杰洛特之间那种时而针锋现对，时而亲密无间的感情联系，而更遗憾的是，在本作之后，这种机会或许不会再有了。

关键词解释

鉴于《巫师3 狂猎》刚刚才推出，游戏本身又是中文版，相信绝大部分读者都不会存在剧情理解上的困难，剧情概述显得有点多余，所以这里将不会再刊登。不过本作有一个缺点，就是不会在游戏的文档显示部分记录玩家读过的书籍，玩家只能够查看的角色背景和怪物资料还有配方等等相对实用的内容，反倒是涉及到不少背景设定的书籍统统读完了也不会记录下来，玩家只能随身带着一堆书才能随时阅读其中的文字，颇为不便，所以这里将会对本作当中一些重要的关键词进行解析，方便各位读者深化了解本作背后的故事。

●狂猎

作为传说中的可怕怪物，狂猎终于在本作当中展现出了它们的真实身分，然而真相却并不如想象中可怕，所谓的狂猎原来就是位于异世界生活的精灵，按照传统的奇幻设定，他们的身分非常类似于高等精灵，有着强大的魔法技巧、身体素质和广博的知识，自然还有惊人的寿命。这意味着在《巫师》当中一直阻挠着杰洛特的所谓“狂猎之王”，其实只是精灵用法术创造出的虚构身影。真正意义上的狂猎之王，也就是名为“艾瑞丁”的精灵，则在本作当中作为最终BOSS现身，让玩家能够操纵杰洛特从真正的物理层面上去击败这个对手。

和松鼠党当中的精灵类似，化为身狂猎的精灵们也有着惊人的傲慢，只是他们有更多的资本和力量去维护这种傲慢，也能够实行更为惊人而可怕的行动，而不只是无故骚扰人类的村庄，又或是偷走农户的庄稼和家畜，还美其名曰“复仇”。因为上古血脉的起源就是来自于这个精灵种族，他们对于上古血脉的渴望也远远超过了其他的种族。在小说的故事当中，狂猎们就曾绑架过希里，想要强迫她和精灵们的国王诞下一个有着上古血脉的后代。而当希里逃脱后，狂猎们并没有停止对她的追捕，不过其目的却发生了变化，因为当时艾瑞丁已经通往秘密弑王的方式夺走的权力的宝座。他对于上古血脉本身的传承并无兴趣，却想要通过借助希里的力量，入侵到她原本所在的世界中，带领着精灵们前往新的土地生活，以躲避他们所在世界注定要被白霜吞没的命运。

但是精灵们最终还是败在了自己的傲慢和对于欲望的缺乏控制上，他们小看了杰洛特的毅力和战斗力，也无法想象希里竟然能够在他们数次围捕当中逃之夭夭，甚至预料不到自身会出现内部问题，能够开启在不同世界之间传送门的导航员甚至还被希里废掉了功夫，最后葬身在杰洛特手上。而最后不得不亲自出马的狂猎之王艾瑞丁，也被猎魔人亲手血刃。于是，整个异世界入侵的计划终于被完全摧毁，其后随着希里靠着自己的血脉力量破除了白霜的威胁，狂猎们甚至无法再找到一个动机去继续入侵其他世界。所以看来在《巫师3》之后，狂猎的传说也可以被真正地放入到历史的故纸堆当中了。

●尼弗迦德帝国 / 瑞达尼亚

虽然《巫师3》的确不再把国家之间的政治争端作为故事的主轴，但时值北方诸国多事之秋，想要完全不提到相关的事情则是不可能的，所以本作还是通过主线中的一些段落和部分支线，讲述了两个主要国家斗争的过程，一方自然是趁着诸国政局不稳，大举进犯的尼弗迦德帝国，而另一方则是北方地区目前最强大的国度：瑞达尼亚。

从地图上的感受来说，威伦和诺维格瑞两个相连的地区之间，战争一触即发的状况就非常明显，两者交界处有着不少战场，尸横遍野的惨状简直到处都是，而前者东南方的尼弗迦德军营和后者最北方的庞大都市诺维格瑞遥遥相对，通过边界时各种五花八门的获取通行证方式更是凸显了战时兵荒马乱群魔乱舞的景象。

那么在帝国和代表着北方诸国的瑞达尼亚之间，到底哪一方成为胜利者会比较好？虽然总体而言，和“《巫师》系列”的其他选择一样，好与坏总是共存的，但是恐怕这一次的选择当中，利害之间差异并非那么均等。

北方诸国的最终局势很大程度上取决于玩家在“为祖国”这个任务当中的选择，因为这个任务的目标是暗杀瑞达尼亚目前的国王：拉多维德五世。在《巫师》当中便登场的他其实是一位智计过人的君主，当北方诸国当中强大程度旗鼓相当的泰莫利亚因为弗尔泰斯特驾崩而名存实亡后，瑞达尼亚俨然就是诸国之首，拉多维德也就成为了这片地区最有实力的领导者。问题是，经历过在《巫师2

■《巫师3》中的拉多维德显得阴郁而危险。

▲尼弗迦德帝国的皇帝恩希尔充满了霸主式的威严，他的铁腕统治被证明是对帝国行之有效的。

王国刺客》的故事线中遭受手下的法师和情报头子的背叛后，拉多维德被唤起了自己心中当年因为父亲遭受暗杀而潜藏的阴影，他陷入了一种显而易见却又容易被永恒之火教派粉饰的疯狂，那就是展开了非常大规模的猎巫运动。以宗教和法律的名义，拉多维德手下的女巫猎人们无所不用其极地迫害着任何与魔法有关联，甚至是没有关联的人和物。在玩家进行游戏的过程中，这一点在诺维格瑞的市容市貌变化上体现得淋漓尽致，先是有女巫和变形怪被当街焚烧处死，然后是贴满街头的法师通缉，还有民众之间利用污蔑受害者为法师 / 炼金术士的方式彼此迫害，随后还有焚烧书籍、追捕魔法物品持有者等等行径陆续登场，可以说是让整个瑞达尼亚都陷入了风雨飘摇当中。

在尼弗迦德帝国大兵压境的情况下，这种行为就算用最宽容的角度来看，都是不够理智的，更何况其缺乏现实理据，实行的目的仅仅是为了宣泄拉多维德本人对于施法者的仇恨，甚至无视了法师和女术士是用于和帝国对抗的宝贵资源。但是同时这种偏执也加强了拉多维德在计谋和情报操作方面的表现，让他在和帝国对抗时，有了更多的胜算。

如果玩家选择不干涉拉多维德，让其继续生存，那么这位国王就会展现出其惊人的能力；最终甚至能够逆转局势，击退尼弗迦德帝国的攻势。而如果他被杀死，则只能够让北方诸国逐渐沦为帝国的行省。

但那真的就是一件坏事吗？除了根深蒂固的对南方的恐惧让北方诸国的人们对于尼弗迦德人有着普遍的负面印象，帝国的统治其实并不是那么差劲。实际上帝国本身作为一个庞大的国家，有着非常严密的管理体系，国民和军队在天性当中也有着对规则的重视和对集体荣耀的忠诚，这虽然对于习惯了自由政治体系的北方诸国的民众来说一时有点难以接受，但就事实上来说，帝国的政权是相对严明而廉政的，军人们也相当有纪律，相比起来，倒是北方诸国的政治体系和军事管理都显得缺乏条理，也难怪会被尼弗迦德人鄙视为“野蛮人”。

更重要的是，帝国需要的是对于土地本身名义上的占有权，但并不打算直接把整个政治触手延伸到北方来，如果玩家选择了完成“为祖国”任务，并且坚持帮助罗契等人代表的泰莫利亚一方与帝国交涉，他们甚至能够通过一种意想不到的方式最终光复这个国家，那就是靠着成为帝国的行省后，直接获得自治权，从而让原本濒临被其他国家吞并的泰莫利亚浴火重生。

当然，国家局势的发展总是一日千里，没人能够保证哪一个选择是绝对正确的，但只要玩家们遵从了自己的内心选择，那么便是合适的选择。

●猎魔人派别

虽然在雷索登场时，猎魔人的派别曾经在《巫师 2 王国刺客》当中被提及，但是较为系统化地呈现出不同派别之间的差异，却是在《巫师 3 狂猎》当中才得以实现，而且其方式并没有依赖太多情节表现，而是放在了一系列猎魔人套装上。《巫师 3》当中，玩家可以收集到总共四个派别的猎魔人套装，加上杰洛特所属的狼派，总共有五个猎魔人学派出现在游戏当中，那么这些派别的特点都是什么呢？

1. 狼派

玩家接触得最多的猎魔人派别，也是杰洛特、维瑟米尔、艾斯凯尔和兰伯特所属的猎魔人派别，战斗方式和特点无法一言蔽之，毕竟玩家操纵杰洛特时，战斗风格是靠着角色技能加点决定的。而如果仅仅从其他几位 NPC 猎魔人的表现来看，那么狼派就是一个非常传统的猎魔人派别，平常是双手持长剑并配合法印进行战斗。虽然在《巫师》当中，杰洛特在发动大范围的攻击时，会在特定连段使用双手持剑的方式进行攻击，但从之后的作品设定中看来，狼派猎魔人都是走双手持单剑路线。他们的最大标志自然就是代表自己身份的猎魔人项链形状是一个狼头。

2. 猫派

虽然在游戏当中，希里的血量显示条旁有一个类似于猫型的猎魔人项链图案，不过她并不是猫派猎魔人——毕竟训练她的是一群狼派猎魔人。真正的猫派猎魔人项链有两个版本，在《巫师 3》之前流传的版本里，造型更像是一只有着鬓毛的山猫，但是到了《巫师 3》当中，图案就变成了一只几乎没有鬓毛图案的豹型猫科生物，让人想起剑齿虎。猫派猎魔人走的是轻灵路线，讲究靠着快速的剑法压制敌人，并通过割开敌人的身体部位来造成血流不止的伤口，从而削弱对

方。猫派的猎魔人装备因此是纯粹的轻甲，防御力并不高，但却可以让猎魔人保持着灵活的身手，也让他们拥有充足的体力，能够经常翻滚和释放法印。遗憾的是，这个特点最后导致猫派猎魔人的营生方向发生了偏斜，根据杰洛特的描述，许多猫派猎人沦为了契约杀手，既接杀魔物的任务，也接杀人任务，这让猫派猎魔人惹上了许多私怨，往往因此而送命。另外猫派猎魔人是其中一个会使用弩弓作战的派别。

3. 狮鹫派

在游戏当中，直到《巫师 3》之前，并没有任何关于狮鹫派的猎魔人名字被提起，倒是在《巫师》中有被提起过的传奇猎魔人“屠龙者乔治”，在《巫师 3》中被归到了狮鹫派当中。考虑到昆恩法印在本作中和大型怪物对抗时的优异表现，有着屠龙者之名的猎魔人属于狮鹫这个专精于法印的学派也是比较合理的。所有狮鹫派的猎魔人套装效果都是加强法印的表现，但是鉴于猎魔人常规使用的法印就是五种，所以很有可能狮鹫派的猎魔人战斗方式就是类似于玩家在游戏中走法印流时的打法。

4. 毒蛇派

弑王者雷索所属的猎魔人派别，其最大的特点自然不是经常接委托刺杀国王（笑）。毒蛇派的武器正如其派别的名字所示，都有令敌人中毒的效果，所以可以理解为这个派别的猎魔人擅长使用毒素来削弱对手，而考虑到许多魔物根本不怕中毒或是本身就带毒，这个特点似乎也成为了日后毒蛇派崩溃和沦为契约杀手的契机。不过除了这个特点，毒蛇派的猎魔人还有另外一个特殊之处，就是他们并不完全依赖于长剑，也会使用两把短剑进行战斗，在《巫师 2》中登场时，雷索的造型就是背后一把钢剑，然后胸前交叉放着一对短剑，在游戏的开场 CG 中，他也正是靠着这两把短剑暗杀了亚登的国王。另外雷索曾经提到，毒蛇派猎魔人的总部当中有着极其丰富的藏书，里面有相当一部分都是关于狂猎的，所以似乎这个派别的猎魔人曾经和狂猎有过接触。他们的项链造型也比较特别，并不是动物的头部，而是一条如同蛇般细长的金属构成的复杂花纹图案。

5. 熊派

在《巫师 3》中才正式登场的猎魔人学派，之前未被提及的原因说来也简单，这是一个基本上以史凯力格群岛为活动范围的猎魔人派别，所以在北方诸国大陆上并不广为人知。这个派别的风格和猫派几乎是倒了过来，非常有群岛的爷们风格，猎人都是身穿防御力极高的重甲，注重强化自身的肾上腺素分泌，靠着威力惊人的斩击直接击倒对手。不过或许是为了对付那些在海面上飞行的女海魔，熊派猎魔人竟然也发展出了使用弩弓的习惯。他们的猎魔人项链标记就是一只巨熊的头。

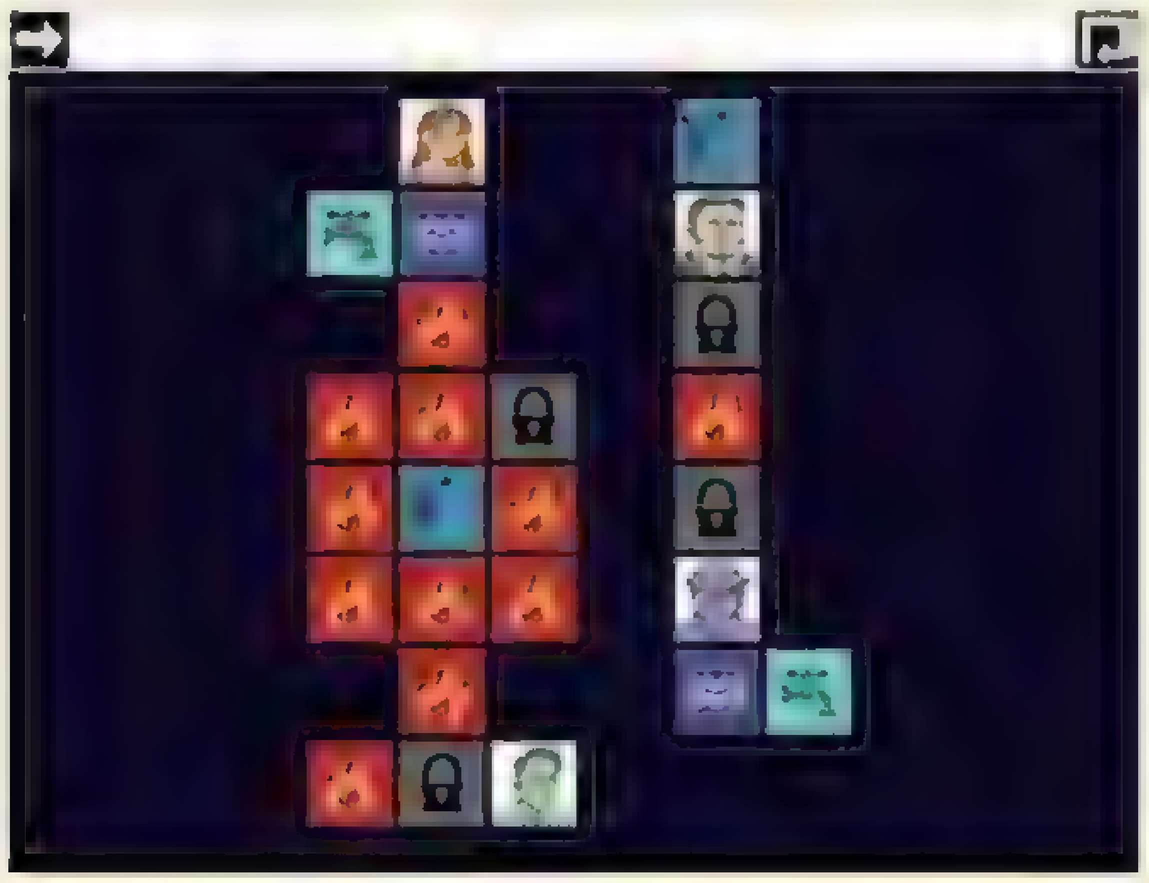
多边共享 Fun Factory

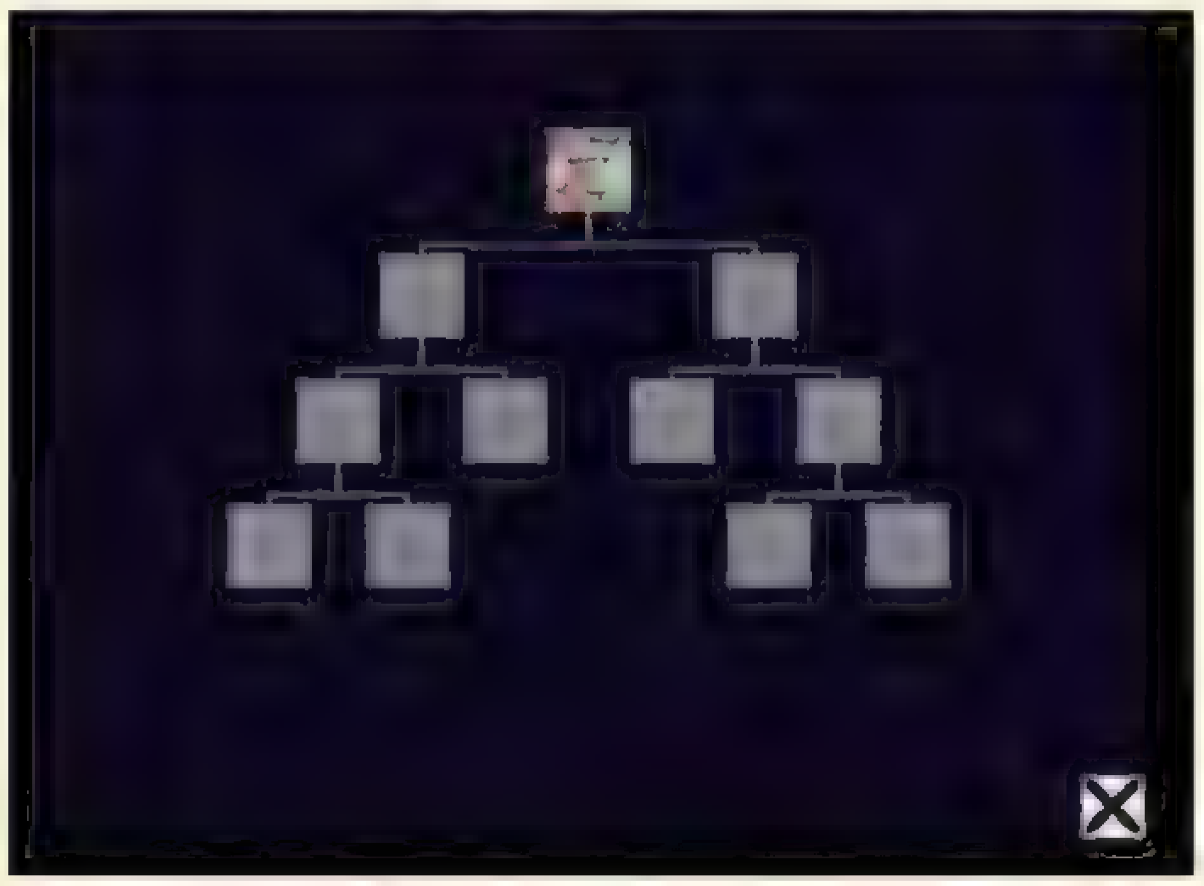
没有人必须死——no-one has to die.

《没有人必须死》(no-one has to die.)是笔者在2013年的时候曾经接触过的一个FLASH游戏，类型是解谜，然而本作更像是一个互动类小说。玩家扮演一个快递工，在某个周末因工作原因来到Fenix公司，然而当快递工到达时迎接他的只有两个被杀死的保安，此时公司内部发生了火灾，四名员工：自称是肇事者的Troy、公司总裁Lionel、在加班的Christina和Steve正好被困在其中。能拯救他们的只有防火门，而能操纵防火门的人却只有身处保安室的玩家，这四人的生死也因此由一个完全的陌生人而掌握。

本作的解谜部分规则相当简单，采取回合制，玩家需要指挥角色操作水阀和关上防火门来躲避大火。每一回合过去后火焰和水都会移动，玩家需要在适当的时机操作水阀和门开关来让某个特定NPC生还，而火焰和水都是能杀死角色的，如何拯救这些角色就要看玩家的操作了。有些读者看到这里可能就会纳闷了，为什么是让“特定NPC”生还？原因很简单，因为由于在游戏中快递工只找到一个密码，而一个密码只能关上一扇防火门。而在所有的处境中(对，所有)，要想拯救场景中的所有NPC，关上一扇防火门是远远不够的，玩家必须不断面对“二选一”的抉择，不同的选择会直接影响到角色的生死及剧情。

游戏没有太多的画面，在游戏中不光是玩家扮演的快递工，甚至连那四位NPC，都没有面对面地互动过。NPC之间的互动靠着的是公司的内部通讯软件。除了快递工之外，其余角色都或多或少地隐瞒了一些事情，他们并不是毫无缘故地被卷入到这次事故当中。根据玩家选择的不同，本作的结局也会发生相应的变化。本作的亮点是它的剧情和音乐。音乐的数量虽然不多，但是其插入时机相当符合当前的剧情发展。而剧情则是本作最大的亮点，表面上是那种老一套的“只能救一个”道德故事，然而当玩家不断玩下去却会发现本作实际上是一个科幻类游戏。限于游戏长度的先天性不足，本作的剧情并不能说是毫无漏洞或者说是能自圆其说，但对于玩家来说，花上半小时玩通这游戏也算是读了一个相当不错的短篇故事。关于本作的剧情，为了不剧透笔者就不多说了，只能说本作和另一个在2009年发售的NDS游戏《极限脱出 9小时9人9扇门》有异曲同工之妙，而本作的另一个关键词就是“形态形成场”，当然这个话题再说下去就离题了，对此有兴趣的读者可以去了解一下。顺便一提，本作在国内也有汉化版，担心语言障碍不能了解剧情的玩家大可放心游玩。





6月新剧三连推：《镜花水月》、《编织记忆》、《第八感》

稀饭 提供

时间步入到6月份，几部稀饭我在追着的美剧都播完了季终集，之后又会是长达一个季度甚至更久的等待。不过对于老美剧迷来说，只呆呆地守着几部剧追着从来都是不现实的行为，毕竟美剧界风云变化，砍剧、烂尾死演员都是防不胜防，换季多囤几部有看头的新剧当做储备是非常有必要的。

在5月末，稀饭我相中了三部新剧，他们都是刚刚上映，所以我个人对于后续发展不作任何保证，但是起码在目前来说，他们都具备了一定的看点，说不定就会突然如同《嘻哈帝国》般地大红大紫，成为明日之星，有兴趣的读者可以不妨按着题材口味拣来看看。

《镜花水月》

在《爸爸去哪儿》和《奔跑吧！兄弟》都已经开始入侵影院捞金的今天，要提起真人秀，恐怕大部分读者都已经有个概念了。这种号称是实时拍摄，但本质上仍然是带有演出成分的节目在欧美地区已经大行其道了几年，而作为一种现象也逐渐被观众所熟知，所以最终诞生出一部用真人秀作为描绘对象的美剧自然是顺理成章的事情,《镜花水月》就是这么一部新剧。

这部美剧描绘的真人秀对象名叫《天长地久》(Everlasting)，影射的是现实世界当中类

似的约会真人秀《单身汉》，节目的内容就是围绕着一位单身汉和身边众多的女性竞争者而展开。

为了符合现实中真人秀的特点，这部剧特意找来了大量外貌条件出色的女演员充当戏中那些参加节目的拜金女，这形成了本剧的基本看点，同时，剧外的幕后故事也是《镜花水月》的描述对象，女主角Rachel Goldberg就是其中之一，她的身分类似于导演助理，负责在镜头之外人为地操纵参赛者的关系，刻意营造出戏剧性的发展，好让这部真人秀变得更具备看点。

真人秀模糊了电视剧与现场节目之间的分界，也让剧组与演员之间的身分产生了交叉，《镜花水月》抓住了这一特点，所以这即是一部带有讽刺现实意味的作品，却也某种程度上反应了真人秀节目的特点和其流行的原因，或许在看完本剧之后，你会用一种完全不一样的方式，去看待这种被传统观众所不屑的新型节目。

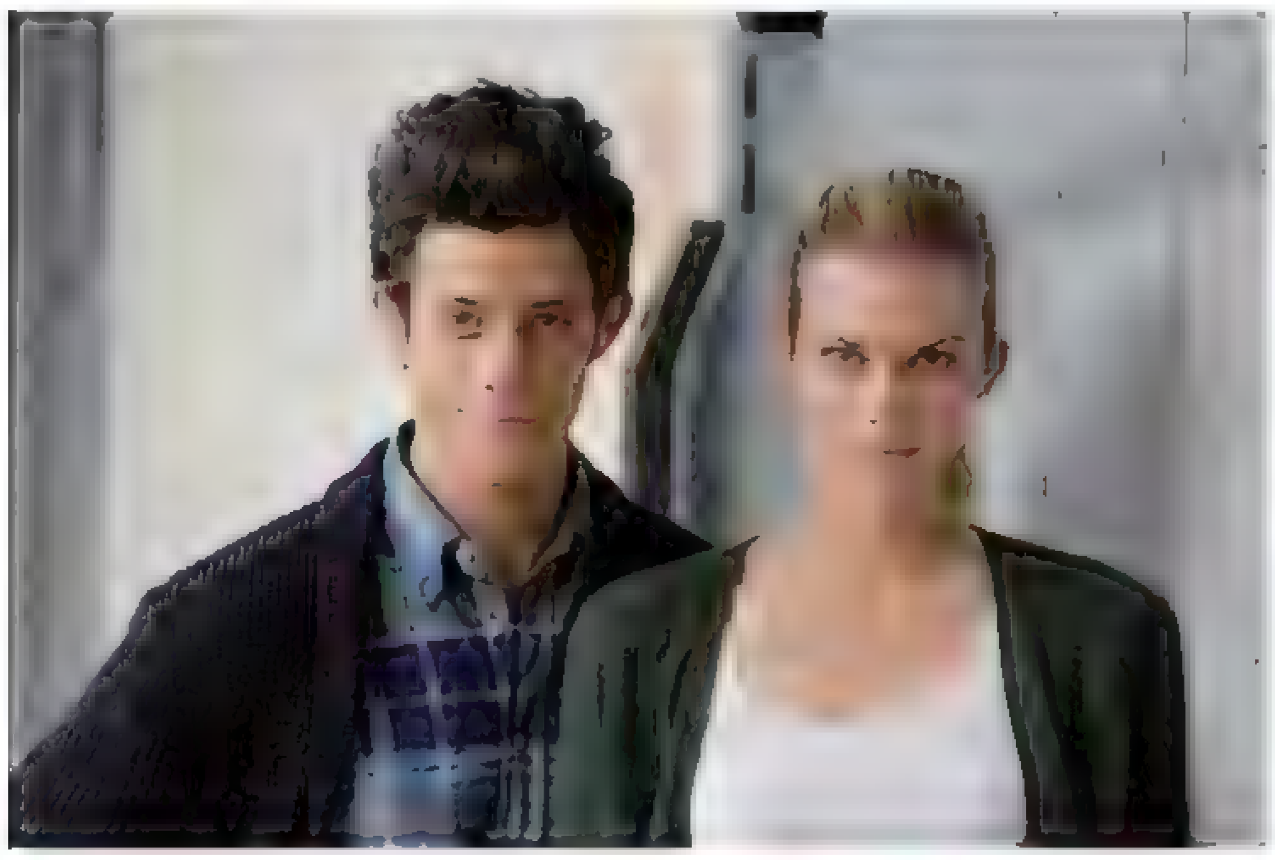
《编织记忆》

一位有特殊技艺/能力的角色和一个无论个性还是行事方式都与其相反的异性搭档，是美剧大荧幕上最常见和最稳妥的角色组合，《编织记忆》也走了这么一条路线，这回充当有特殊技艺一方的是新晋女演员Emma Ishta饰演的Kirsten Clark，一位因为稀有的病症而失去了感情和体会时间流逝能力的女子，却也让自己成为了一名计算机高手——或者坦白说就是一位黑客，而她的对立面是Kyle Harris饰演的Cameron，对工作充满热情，为人和善又循规蹈矩的天才神经系统科学家，一言蔽之，就是冷艳美人配暖男，还真是符合流行趋势的冰火组合。

这两位看似工作领域不搭调的角色因为一个政府资助的项目而走到了一起，利用最尖端的科技，这个项目允许研究人员通过特殊的方式"入侵"死人的大脑，读取对方的记忆，并以此侦破谋杀案，或是破解暗藏的秘密，避免真相随着死者被埋葬。

Kirsten被选中成为这个项目的执行者，Cameron对此颇有微词，毕竟Kirsten并非是对应这个领域的专业人士，但是事实证明她却非常适合这份工作，很快便对其应付自如，于是两人也就确立了紧密的合作关系。

除开男女主角的感情发展，本剧还加入了一些额外的新元素，例如研究项目当中的入侵人脑，并不会只是用一大串复杂的代码输入显示，而是会用具体的影像方式来呈现，所以Kirsten的每一次入侵都会是一场充满了想象力的特效盛宴。而且为了贯彻服务观众的宗旨，Kirsten在入侵记忆时，还会身穿黑色的紧身衣，尽显饰演者Emma Ishta修长的好身材。



稳妥的角色组合加上一点点新概念，还有长盛不衰的罪案侦查主题，《编织记忆》走的是相对王道的主流路线，如果有幸能够被观众接受，说不定又能够创造出如同《识骨寻踪》和《灵书妙探》的佳绩来。

《第八感》

作为网络点播领域的新贵，Netflix近年创造出了不少优秀的美剧，包括已经声名在外的《纸牌屋》和《铁窗红颜》，4月刚刚推出的漫威首部网络电视剧《夜魔侠》也得到了观众的认可，而《第八感》是这家网络播放商的又一次大胆尝试。

《第八感》的创意来源很大牌，出自创造了《黑客帝国》的沃卓斯基兄妹，虽然两人之前推出的电影新作《木星上行》总体来说雷死个人，但他们作为创作者的能力还是值得肯定的，所以《第八感》的故事也显得非常概念化，讲述了地球上来自不同地区不同国家的八个人突然之间获得了移情能力，彼此之间会被幻觉联系在一起，不但能够互相交流，甚至能够互相掌握对方的语言、知识和技能。他们除了年龄相近之外，基本没有任何共通点，却被两方势力追捕，一方想要聚集八人在一起，另一方却试图将他们一一杀死。

为了搞清楚为何他们会处于这种状态，也为了保护自身的生命安全，八人必须通过这种独特的幻觉合作，彼此隔空互助，渡过危机，查明真相，故事也由此展开。

除了在概念上非常有吸引力，本剧在拍摄的规模和演员阵容上也非常有想法，总共有来自11个不同国家的演员参加了演出，取景地点也横跨伦敦、柏林、首尔、冰岛和孟买等都市，算是把国际化上升到了一个新高度。在一部电视剧当中领略不同地区的风光并见证不同地区之间演员飙戏的场面，的确是一种崭新的观赏感受，光冲着这一点，《第八感》就显得尤其不容错过。

创业时代
游戏老将们的新征途

特别企划 SPECIAL FEATURE

文 清国清城
编 哪尼 美编 NINA

Konami离职事件持续发酵，再次引发了业界对于名制作人动向的关注。小岛秀夫的神秘离职成为全球业界的关注焦点，同时《Love Plus》制作人、《桃太郎》制作人以及先前的《恶魔城》制作人五十岚孝司都先后离去。实际上，不止是Konami，近年来Capcom、BNEI、Square Enix、SEGA等公司都有大批一线制作人离职，而这些公司本身似乎也在有意降低对名制作人的依赖。通过一些知名制作人扛起顶尖游戏系列的时代似乎正在终结。

对于玩家来说，自己喜欢的制作人离开了自己热爱的游戏系列，是一件令人惋惜的事，很可能意味着一个备受尊敬的系列从此没落。而对于制作人本身，纵观近年来单飞的制作人，实际上在离开了他们赖以成名的游戏系列之后，大部分发展得并不如意。那么为何还有那么多制作人前仆后继地选择创业？

序言：离职大潮背后的根源

游戏业是一个流动率相对较高的行业，制作人的离职本来也是很正常的人事变动。但是近年来，制作人离职创业变得过于频繁，以至于我们所熟知的大部分制作人都已离开了老东家。为何这种现象正在加剧？其原因大致可以归纳为两点：

第一、随着社交游戏、手游等“短平快”的游戏崛起，一款用几个月时间开发出来的游戏，随时可能创造数倍于传统AAA大作的收入。小投资、大回报、短周期的诱惑，导致大批热钱涌入游戏业。这是全球普遍存在的现象。有高回报率的地方，就有热钱聚集，这是资本市场的必然规律。各种机构与风险投资都进入游戏业寻找项目，这些外行的资本想要提高投资的成功率，能够参考的因素无非两点，一个是IP，一个是团队。大部分有影响力的IP都掌握在大发行商的手中，风投想要介入业没有太多机会，所以找一个靠谱的团队是投资游戏项目最重要的考量因素。于是业界知名的游戏制作人，就成为这些风投追逐的目标。专门帮这些风投寻找项目和团队的经纪人也开始在游戏业内活跃起来，在他们牵线搭桥之下，名制作人受到巨大的利益诱惑，同时又在一些手游创富神话的刺激下，开始纷纷投入创业大军。

第二、社交网络与智能手机将游戏变成了全民娱乐，尤其是在日本，手游市场规模已是

家用机的三倍以上，传统游戏公司都开始将重心纷纷转向手游。于是手游项目组成为公司里的新星，那些知名制作人带的家用机游戏团队受到冷落。对于名制作人，这会产生明显的心理落差，并因此心生去意。对于公司，这些制作人的经验主要在传统家用机游戏，对于手游不一定擅长，所以当他们提出离职，公司方面或许不会很积极地挽留。

简单的说，轻型游戏的崛起改变了游戏业的结构，曾经互相依赖的名制作人与他们的老东家变得不再互相需要。从 80 年代游戏业界打出制作人的概念，就打算将制作人培育成电影导演一样的角色。然而时至今日，也没有哪个制作人像真正的大导演那样，能够不依赖于使其成名的大公司，不受时代变化的困扰，不断引领产业的发展。实际上，大部分制作人离开他们的公司之后就告别了过去的辉煌，而他们所创造的游戏系列却大多能继续热卖。游戏产业的变化远比电影业快得多，即使是最顶尖的制作人，也不一定能把握新趋势。这种现实，导致制作人的概念正逐渐弱化。

坂口博信

过往成就：创造了《最终幻想》系列

新作情况：手游《Terra Battle》下载量过 200 万，但收入不高

离职内幕

顶尖的游戏制作人大多有一个共同的特点，就是有宏伟的梦想，以及实现梦想的决心。或者换一句通俗的话说就是费钱。1997 年《最终幻想 VII》发售后，坂口博信在 Square 的地位如日中天，他开始追求自己的 CG 电影梦想。他说服 Square 高层斥资 4500 万美元在夏威夷檀香山买下一座 4 层的办公楼，并招募了 200 多名 CG 人才，成立 Square 檀香山工作室。《最终幻想 VII》之后，Square 的大部分游戏 CG 均由该工作室制作，这也是 Square 作品在后来很多年的时间里在 CG 方面一骑绝尘的原因所在。这些游戏的成功，让坂口博信更加坚信 CG 电影的吸引力。当时身为 Square 总部副社长兼美国分公司社长的坂口博信，强势推动了电影版《最终幻想 灵魂深处》的投资计划，前后总共投入 1.5 亿美元。该片在 2001 年夏季上映后，票房只有区区 3000 万美元，除去院线分账，到手的可能只有一千多万美元。Square 资金链断裂，遭遇破产危机。坂口博信被撤销了副社长职务，之后引咎辞职。

TIPS

● [illegible]

● [illegible]

现状

今年 3 月的游戏开发者大会上，坂口博信获颁“终身成就奖”，这是对一名游戏开发者的最高荣誉。但这一荣誉是为了表彰其创造的《最终幻想》，而在离开该系列之后，坂口博信并没有太突出的成就。

离开 Square 后，坂口博信在夏威夷过了几年悠闲生活，平常冲冲浪看看书，安逸了两年多之后，微软的彼得·摩尔登门拜访，邀其为 X360 打造比肩《FF》和《DQ》的大作。在此背景下诞生的《蓝龙》与《失落的奥德赛》投资巨大而销量不佳，开发中的动作 RPG《Cry On》被迫终止。此后坂口博信又成为任天堂阵营的 RPG 大将，打造了《最后的故事》，该作日版销量仅 15.7 万套。

在《最后的故事》之后，坂口博信在夏威夷又休息了一段时间，之后与同住夏威夷的几位原 Square 同事聊到正在开发的手游企划，决定以手游为突破口再次出山。原本坂口博信只想做一款冲浪手游，看到《智龙迷城》取得的惊人成功之后大受刺激，于是决定开发一款卡牌 RPG。这款《Terra Battle》采用“下载量众筹”的方式激励坂口博信的粉丝们下载，达到约定的下载量目标就放出让玩家们感兴趣的内容，通过这种方式已获得了 200 万的下载量，不过收入情况只能说是不过不失。据说有多家中国公司对该作兴趣浓厚，已经与 MistWalker 方面进行深入的商务接洽。

坂口博信虽然是业内殿堂级的制作人，但大半生的经验都是在单机 RPG 领域，对于需要全新思维的手游市场，可能并无优势。不过坂口博信屡败屡战，看来也不会甘心从此在夏威夷养老，未来会继续利用其影响力吸引风险投资以及玩家的关注。也许做一些有传统 RPG 味道的手游，能够吸引更多老玩家们的支持。

三上真司

过往成就 | 创造了《生化危机》系列
新作情况 | 《邪恶深处》各机种总销量达 330 万套

离职内幕

一个太坚持主见的制作人，可能会创造出不朽的名作，但也有可能给公司带来灾难。2001 年，XBOX 与 NGC 还未上市，PS2 已经结束了战争。但三上真司对于这部主机王者却十分反感，曾公开抱怨其质量差、性能差、开发环境差。在他的主导下，Capcom 与任天堂达成战略合作关系，将《生化危机》全系列变成 NGC 独占，之后还公布了“NGC 五大独占游戏”。可以说是举第四开发部之全力支持 NGC。但是在一部低领玩家为主的主机上强推成人重度游戏的结果就是吃力不讨好，Capcom 的几款 NGC 独占大作全线落败，《生化危机 4》销量也未达预期。即便如此，三上真司仍然以自己的项上人头保证《生化危机 4》不会登陆 PS2。最后的结果大家都知道，Capcom 无视三上真司的承诺推出了 PS2 版《生化危机 4》，而三上真司后来在创办探戈工作室时做了一个让玩家砍掉自己脑袋的小游戏，算是给广大玩家谢罪。

虽然这一系列游戏失败，但《生化危机 4》PS2 版推出后，各版本累计销量创造了系列新高，口碑更是该系列空前绝后的顶点。但此时创始人搦本宪三的长子搦本春弘已掌权，并推行了严格的项目管理制度，制作人不再像过去那样可以任性地立项或者在中途推翻重来，受到了经营层的制约。之后第四开发部被剥离成为四叶草工作室，虽然给予了足够的创作自由，但是不给资源，游戏创意再好也变不成 AAA 大作。在这些游戏失败后，对于三上真司以及其他四叶草员工来说，继续留在 Capcom 只会让自己更尴尬。

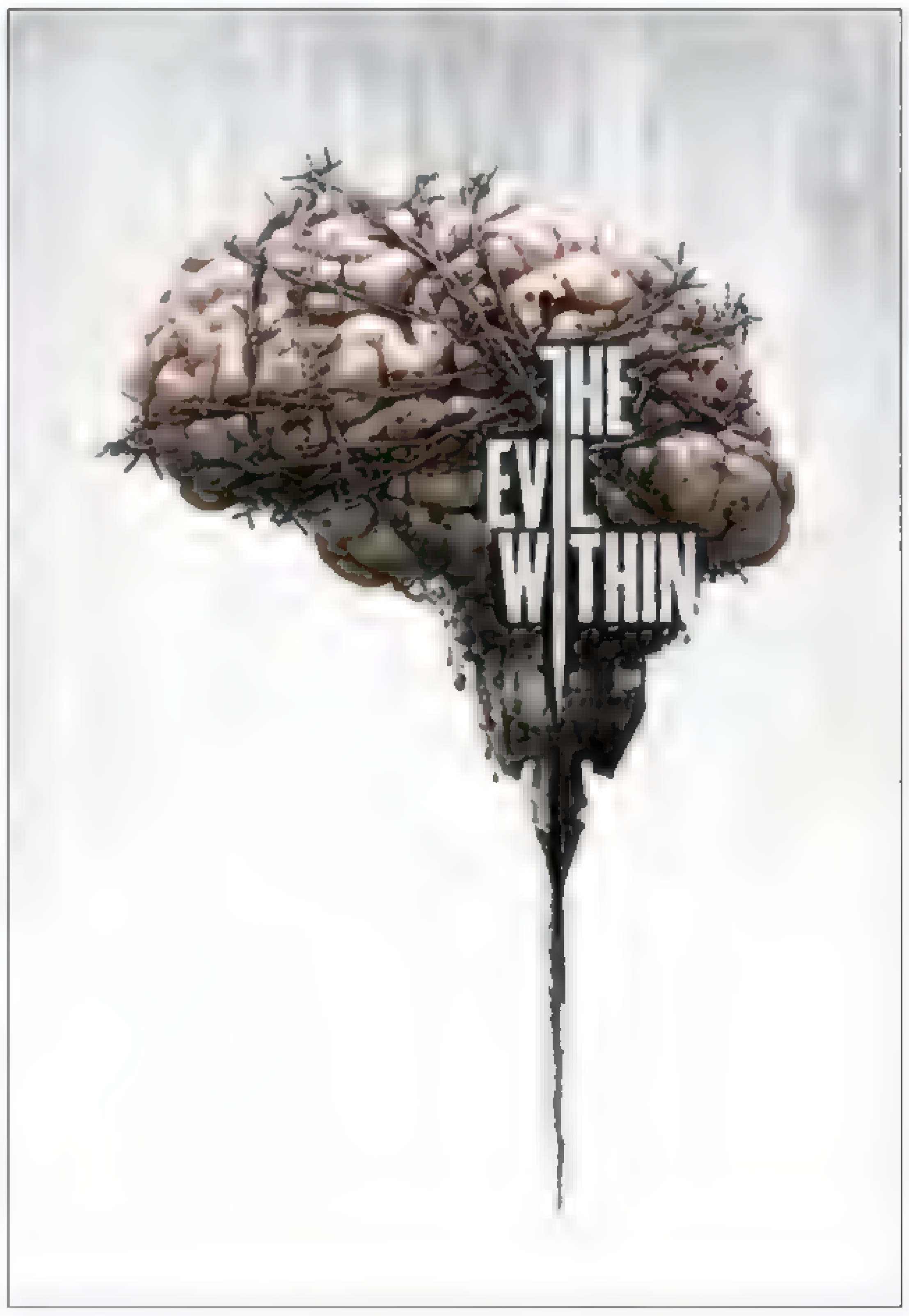
TIPS

现状

成立探戈工作室后，三上真司曾对过去的任性进行了自我反省，他说：“我认为可能是因为我被赋予了太大的自由，尤其是《神之手》这款游戏，完全是自己想怎么做就怎么做，这可能是它不好卖的原因。”在 Capcom 的时代，他可以任性地将《生化危机 2》和《生化危机 4》在开发末期推翻重来。创业之后，他要自负盈亏，要更多地从经济角度考虑，所以他开始妥协。

开发《征服》时，三上真司曾在媒体访谈时说：“今后会更加迎合大众口味，不再开发只有自己想玩的游戏。”该作明显是在朝着欧美主流动作射击游戏靠拢。但这毕竟不是三上真司擅长的领域，结果销量与口碑都不高。三上真司意识到，玩家对他的期待始终是在恐怖游戏类型上，所以他和须田刚一合作开发了《暗影诅咒》，可惜该作同样是不温不火。

比起其他转投手游行业的制作人，三上真司虽然也在向市场妥协，但至少还在坚持做家用机 AAA 大作。日本发行商不愿意继续投资家用机游戏，他就找欧美发行商，最后把探戈卖给了同样坚持高质量家用机大作的 Bethesda Softworks。同时他下定决心要为热爱恐怖生存游戏的玩家们打造一款不负三上真司之名的新作，《邪恶深处》一度被认为有望成为下一个《生化危机》。在该作开发过程中他和做了很多妥协，他说看到年轻人做的一些东西，如果是在早几年他一定会坚决要求改成他指定的精确形态，



▲三上真司新作《邪恶深处》的海报让人想起生化危机4。

但如今他变得不再那么专制，很多东西都交给手下的人做决定。可能就是因为这样，《邪恶深处》多少还是给人留下了一些遗憾。不过本作各机种总销量超过了 330 万套，对于一款原创新作来说是不错的成绩。

三上真司承认，如今对游戏没有那么大的激情了，他说：“当你过了 40 岁，就不大清楚人们为什么要买你的游戏了。”而现在他快 50 岁了，有些东西就算他想坚持，也不能像过去那样充满自信，他承认自己无法准确把握如今玩家的喜好。所以他将希望放在新一代制作人身上，他说也许下一款游戏他就会退居幕后。

冈本吉起

过往成就：原 Capcom 总制作人，开创 Capcom 街机辉煌时代

新作情况：《怪物弹珠》正超越《智龙迷城》成为日本第一手游，单季收入达 400 亿日元

离职内幕

Capcom 是日本游戏制作人的摇篮，培育了大批极具个性与实力的制作人，而这种培养人才的环境，就是由冈本吉起建立下来的。在 Capcom 有“瞒着上司做自己喜欢的游戏”的传统，《恐龙危机》、《鬼武者》、《鬼泣》等游戏都是这样诞生的，而这种传统的始作俑者就是冈本吉起。他为 Capcom 打造了《1942》、《荒野大镖客》、《快打旋风》等名作，并担任了《街头霸王 II》的执行制作人，实际上 Capcom 街机时代的很多名作都是由他监制，Capcom 的 CPS 系列街机基板也是由他主持研发的。1996 年他成为 Capcom 开发本部长，此后他强势维持了开发部的独立性，让经营层很难干涉游戏开发事务，他还推动了 Capcom 的制作人培育与宣传机制，造就了三上真司、神谷英树、稻船敬二等知名制作人。

2002 年之后，Capcom 业绩急剧恶化，辻本春弘开始执掌大权，加强了对游戏开发部门的掌控，冈本吉起就成为他改革路上的绊脚石。2003 年春，冈本吉起宣布辞职，几个月之后创立了“游戏共和国”，员工主要来自 Capcom 名古屋工作室。利用其在业界的影响力，冈本吉起获得了 SCE 等公司的强力支持，公司规模很快从 18 人增加到 300 人。当时冈本吉起在接受媒体采访时曾得意洋洋地说：“对于离开 Capcom，我觉得有些对不住他们，因为我似乎助长了辞职之风。在我之前离开 Capcom 追逐自由独立的人无一成功，而我却创造了成功的先例，这可能鼓舞了其他人跟随我的脚步……”

冈本吉起显然得瑟的太早了，很快他就被当成制作人创业失败最典型的代表。实际上，他从创业起到公司濒临破产，就没有一款游戏成功过。SCE 为其投入重金开发的 PS2 游戏《源氏》首发时，冈本吉起曾担心现场活动可能会超过 2 万人，场面会非常混乱，结果现场只来了 15 人，工作人员比玩家还多。而最惨的是其为 X360 制作的首发游戏《大家来派对》——首周销量只有 641 套，冈本吉起从此获得“641 本吉起”的绰号。

TIPS

●[illegible]

现状

冈本吉起自创业后个人生活非常不顺。他离了婚，自己多年攒下来的五部豪车在半年多的时间里被接连撞毁，其中有一辆宝马 GT 是被他的母亲撞烂的，最后一个女友随着他豪车的消失弃他而去……

2011 年游戏共和国因资不抵债而破产，当时有日站报道说冈本吉起欠下巨债，还从黑社会那里借了一些高利贷，因为无力偿债，他已逃往国外。之后冈本吉起在个人博客中透露他搬到了一间小公寓，那是一间“远离电车站”的交通极其不便的地方，是那种“大家想象中的蟑螂到处爬的地方”。

一年后冈本吉起宣布从此不再开发家用机游戏，今后将从事手游行业。万万没有想到的是，这一决定不仅让他否极泰来，而且取得了让其他所有名制作人望尘莫及的商业成就。

转折点来自日本社交游戏平台 mixi 的一次项目招标，当其他人提供招标计划书时，冈本吉起直接提交了一款接近完成的游戏。当时因为实在太穷，也请不起人，没有办法做美术和音乐素材，只有直接拿《勇者斗恶龙》的资源来做，mixi 的负责人对该作的设计非常看好，就决定拿下发行权。这款《怪物弹珠》通过 mixi 推出之后，将冈本吉起多年来的霉运一扫而空，助其走向人生的又一个高峰。2014 年，《怪物弹珠》下载量超过 3000 万，日平均收入 380 万美元。今年第一季度，《怪物弹珠》收入超过 400 亿日元，预计第二季度其收入将正式超越日本第一手游《智龙迷城》，其全年收入有望突破 1600 亿日元——这一款游戏就超过了日本电视游戏一年的硬件 + 软件总销售额。对于冈本吉起来说，这一款游戏大概就把他这一辈子的钱都赚够了。回想起过去十几年在家用机游戏市场的辛苦创业，再想想轻松打造这么一款手游后的横财天降，也难怪日本的游戏制作人都已无心留恋家用机。而冈本吉起在手游上的巨大成功，也势必会刺激更多老牌游戏制作人投入到手游的创业大潮。

神谷英树

●往作成就：创造了《鬼泣》《红侠乔伊》等系列，曾担任《生化危机2》导演
●新作情况：Wii U 新作《猎天使魔女2》销量不佳但，受业界好评

离职内幕

作为三上真司的得意门生，神谷英树也继承了三上真司特立独行的作风，其作品有着强烈的个人主张，对于试图干涉其游戏项目的管理层非常抵触。神谷英树的原则是尽量不开发续作，对于续作被他人接手更加反感。他曾公开表示由他人担任制作人的《鬼泣2》是"狗尾续貂"，并宣称"鬼泣已经堕落"。他对媒体说："在我的内心中，一款由我创作的游戏，要么由我自己开发续作，要么永远不要推出续作。"一方面神谷英树总是想开发原创新作，另一方面，他所创造的游戏销量与口碑都很高，Capcom 没理由不开发续作，所以总是交给其他制作人接手。这种矛盾注定了神谷英树只能离开 Capcom。对此，神谷英树曾经形容道："就像你有了个女朋友，你想和她约会，不想看到她和别的男人在一起。不管她跟那男人在一起是更快乐还是更难过，你就是不想看到她有其他男人。"

神谷英树被发配到四叶草后，以有限的预算做出了被数十家媒体评为满分的《大神》。之后四叶草变成了白金游戏，神谷英树打造的《猎天使魔女》成为其最具代表性的游戏。

TIPS

●[illegible]《大神》[illegible]

现状

神谷英树说，他的游戏设计理念来自街机时代。那是新游戏类型层出不穷的年代，总是不断用新鲜刺激的游戏体验，吸引玩家不断投币。这是最能表现游戏原始乐趣的年代，决定游戏是否成功的不是高昂的广告费、强大的营销团队或者著名的 IP 背景，而是完全靠游戏自己的实力说话。一款成功的街机游戏，打起来要有强烈的爽快感，还要让旁边围观的人群看得过瘾，这样才能让更多人投币。这就要求作品既畅快又有表演性。神谷英树的游戏就是要将那种街机精神继续传承发扬。神谷英树迄今为止亲自执导的 6 款游戏都具备了畅快与表演性的特征。白金游戏成立后，之所以选择与世嘉合作，一方面是世嘉能够提供较高的创作自由，另一方面也是因为世嘉是曾经的街机之王，是神谷英树曾经最喜欢的厂商之一。

在世嘉之后，白金游戏选择与任天堂合作，由于其作品风格不大适应 Wii U 的用户群，销量不高也可以理解。不过其作品素质有目共睹。在任天堂之后，神谷英树将其新作《龙族契约》定为 Xbox One 独占，看来其与索尼之间似乎确有嫌隙。微软开发经理 Ken Lobb 声称本作将会让玩家震惊，甚至有机会成为"史上最佳游戏"。

▲神谷英树新作《龙族契约》能否成为次时代的怪物猎人？

五十岚孝司

●往作成就：《心跳回忆》、《恶魔城》系列总负责人，并监制了 Konami 的众多大作
●新作情况：《Bloodstained》已发起众筹，筹资额迅速突破 300 万美元

离职内幕

2014 年 3 月，五十岚孝司宣布其已从 Konami 离职，今后将创办自己的游戏工作室。他在 Konami 工作了 24 年，最后一两年被要求制作社交游戏。他坦言，自己并不反感社交游戏，而且认为今后日本将更进一步转型到社交游戏。但他自己的个人兴趣所在，还是传统家

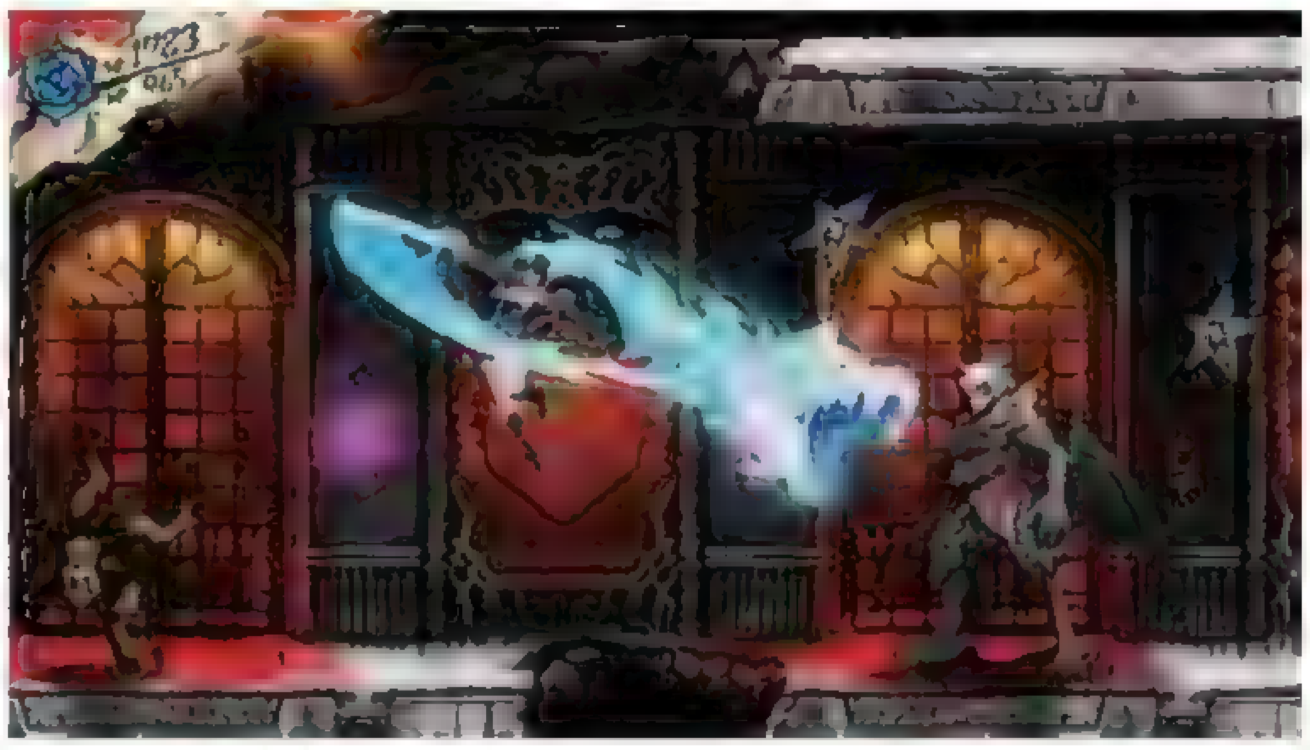
用机游戏。这几年不断有粉丝通过 Facebook 给他留言，希望他制作《恶魔城》的高清 2D 续作。他说："我已经 40 好几了，如果现在还不出去单干，以后就再也没机会了。而且粉丝们的呼声也会越来越弱。"所以，五十岚孝司认为，在大部分开发者都放弃家用机游戏的现在，反而是他通过家用机游戏创业的最佳时机，因为那些经典系列的粉丝们，比任何时候都要渴望玩到续作。

《恶魔城 月下夜想曲》是系列的巅峰之作，此后因为 2D 游戏的整体没落，《恶魔城》也是转型艰难。通过掌机，2D 版的《恶魔城》获得了喘息的余地，也推出了一些口碑不俗的作品。但系列玩家的数量还是在不断减少。Konami 内部一直在相反设法实现《恶魔城》的 3D 化转型，五十岚孝司的团队做了两款 3D 新作，在 PS3 时代还做了一个野心不小的概念版本，但是当西班牙水银蒸汽工作室拿着明显更强的 DEMO 找到 Konami，Konami 高层乃至五十岚孝司本人都认为交给水银蒸汽更合适。由于五十岚孝司的 3D 游戏经验并不丰富，Konami 将监制工作交给了小岛秀夫。对五十岚孝司来说，属于自己的游戏系列交给了别人，留给自己的是兴趣不大的社交游戏，萌生去意也就在所难免了。

现状

五十岚孝司离职创立工作室，其实在很大程度上是受到了稻船敬二的启发。稻船敬二通过 Kickstarter 众筹的方式，将《洛克人》的精神续作《神威 9 号》成功启动，在没有发行商支持、无需风投的情况下，仅仅依靠粉丝的支持，就把新项目做了起来。而《恶魔城》的处境与《洛克人》类似，都是拥有一大批 2D 时代的粉丝，但是在 3D 时代已经被发行商冷落。既然《洛克人》的粉丝可以推动《神威 9 号》，《恶魔城》的粉丝同样能做到。

在 2014 年的游戏开发者大会上，五十岚孝司分表了演讲，他坦言自己几十年的游戏开发经验并不适合如今的游戏业趋势，自己与很多老牌制作人一样都迈不过这道坎。五十岚孝司决定继续做自己擅长的类似于《恶魔城》的 2D 游戏，他通过稻船敬二的经纪人 Judd 与 20 多家游戏发行商联络，竟然没有一家厂商愿意投资。最后五十岚孝司决定通过众筹的方式募集资金。



《血迹 夜之祭祀》众筹项目上线后，首日即获得 140 万美元的筹款。目前筹资额已突破 400 万美元。不过该项目预计要耗时两年才能完成。在此之前，五十岚孝司会先做一款手游快速变现。他在 2014 年与原人人游戏日本分总经理冯刚创立了艺趣互动（ArtPlay），该公司主要开发手机游戏。今年 1 月在北京举办的"Game Sound Maniax"游戏音乐会上，以嘉宾身份出场的五十岚孝司透露自己挣在北京工作。据传通过 ArtPlay，五十岚孝司已经获得了数百万美元的风险投资，有多家中国公司对其新作项目表示了浓厚的兴趣。对此，五十岚孝司坦言："我是一个普通人，就像其他人一样，如果不赚钱就无法养家糊口。"根据他与 ArtPlay 的协议，他虽然名义上时 ArtPlay 的职员，但同时可以做自己的家用机游戏。至少在未来两年内，五十岚孝司的主要精力将会放在《血迹》上。为《恶魔城》的忠实玩家们打造一款真正高清时代的 2D《恶魔城》，这是他对玩家，也是对自己的承诺。

TIPS

板垣伴信

过往成就：《忍者龙剑传》、《死或生》等系列负责人

新作情况：《恶魔三全音》开发多年仍无后话

离职内幕

在强调终身雇员制的日本，如果不是与东家的关系恶劣到了一定的地步，大部分制作人不会选择离职。从这些年出走的制作人来看，很多都是在不得已的情况下离去，不过至少在表面上还是和平分手。但是有一些暴脾气的制作人却忍不住把事情闹大，比如板垣伴信。

2005 年安田善巳取代了中村纯司成为 TECMO 社长，对中村多次提拔自己而感恩戴德的板垣伴信，对安田善巳十分不满。之后板垣伴信被女下属投诉性骚扰，以此为由板垣伴信遭到降至，并且被公司拒绝支付《死或生 4》的项目奖金。且不论性骚扰之事是否属实，这种事情在大部分日本公司里一定会被严格保密，而板垣伴信却被捅了出来，加上他在业界树立的坏小子形象，因此被外界广泛认为确有其事。对这一系列事件，板垣伴信忍无可忍，开始了疯狂报复。

2008 年中，在《忍者龙剑传 2》发售次日，板垣伴信宣布辞职并起诉 TECMO，他发表了公开信，在其中历数安田的种种罪行，并鼓动 Team Ninja 员工一起状告安田。此事成为当时全球游戏业界热点事件，经媒体轮番报道之后，引发投资者对 TECMO 股票的恐慌抛售，股价连续数日大跌，市值蒸发了 60%。数日后安田被迫辞职。而 TECMO 因为遭到资本市场上做空力量的狙击而难以立足，最后选择与 KOEI 合并。可以说，板垣伴信的复仇彻底改变了 Tecmo 的命运。

TIPS

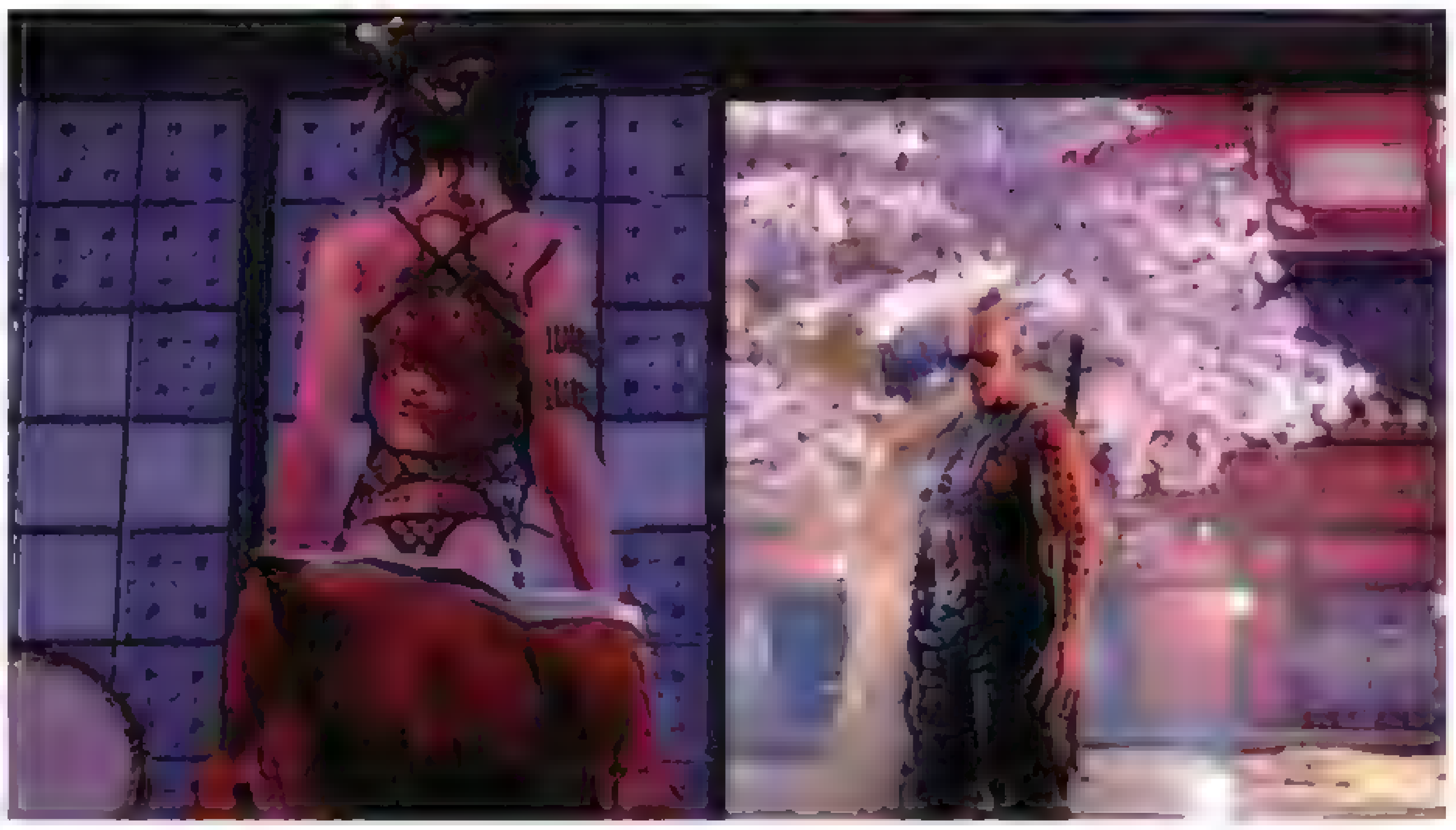
现状

▲板垣伴信惊现于人民日报。

板垣伴信离职后，可能因为存在竞业限制的原因在家休息了一年，之后挖走了Team Ninja的30多名核心成员，成立了英灵殿工作室。由于在日本树敌太多，其首款游戏《恶魔三全音》签给了美国的THQ。不久THQ倒闭，板垣伴信只有找韩国公司Doobic Game注资，双方成立了合资公司Valhalla & Doobic，同时决定制作《恶魔三全音》的PC网游版。当时公布的游戏总开发成本高达500亿韩元，折合人民币2.8亿元。但这笔合作也因为未知的原因不了了之。当板垣伴信再次携《恶魔三全音》露面，背后的金主变成了任天堂，在E3 2014期间确认成为Wii U独占游戏并由任天堂发行。

最近板垣伴信再次露面，这次的情况有些蹊跷——他出现在《人民日报 海外版 日本月刊》的封面，并且首次以不戴墨镜的形象出现，看起来脸也光滑了许多，不再是"硫酸脸"，看起来他就像从一个黑社会老大突然洗心革面。他对记者说："我去过10多次中国了，和上百名中国游戏界人士都有过交流。我认识的中国人都很豪爽仗义，我们一起打麻将，彻夜把酒言欢，还约定等业务谈成后再一起喝上个7天7夜，一醉方休。我感觉中国人都很刚毅，外表沉稳，内心热情。"

板垣伴信在访谈中明确表示计划今后开发手游，并且期待与中国公司合作，而且看起来已经与不少中国公司接洽过。很可能他的下一款游戏就是面向中国的手游，而这篇访谈就是在为此做铺垫。



▲据传《恶魔三全音》将会在8月份发售。

稻船敬二

过往成就：创造了《洛克人》系列
Capcom的第二任游戏开发部总指挥
新作情况：《神威9号》通过Kickstarter众筹已募资近400万美元

离职内幕

2003年之后，随着掘本春弘的掌权，冈本吉起离职，第四开发部被清洗，而全力支持PS2的稻船敬二被委以重任，成为冈本吉起之后的第二任Capcom游戏制作总指挥。当时稻船敬二可谓春风得意，他主导的《鬼武者》是PS2首款在日本突破百万销量的游戏，因为对PS2经验丰富，《生化危机4》的PS2移植版由他担任执行制作人。在此期间，他曾公开批评四叶草工作室的几位制作人，表示"一个优秀的游戏制作人不能只做自己喜欢的东西，而是要对销量负责"。此后他敏锐地判断PS3前景堪忧，于是带领Capcom及时转投X360，打造了《失落的星球》和《丧尸围城》这两大成功的游戏系列，他主持研发的MT Framework成为Capcom的通用游戏引擎。对于Capcom成功的次世代转型，稻船敬二起到了关键作用。然而在2010年10月，稻船敬二突然宣布辞职。他在公开信中说，在Capcom工作了23年后，想要开始新的人生。

当时稻船敬二在媒体采访时表示，之所以离开Capcom，是因为包括Capcom在内整个日本游戏业界已经变成一潭死水，对于开发者来说，往往是"多做多错，少做少错，不做不错"。他还表示"发行商对制作人会提出必须服从各种无理安排"，暗示其受到了经营层的压迫。实际上稻船敬二最不满的就是日本的现行体制缺乏奖惩机制，游戏成功了利润都是归公司的，失败了责任都由制作人来扛。而在欧美，游戏开发商与发行商在经营上基本独立，游戏一旦成功，开发商会获得令人艳羡的报酬。

所以从Capcom离职后，只要是有欧美记者采访，稻船敬二就一定要表达对日本业界的失望，无数次发表"日本游戏业已死"的观点。

TIPS

现状

离开Capcom之后，稻船敬二创立了Comcept公司，这相当于是一家游戏策划公司，专门做游戏企划案并向其他大游戏公司兜售。通过稻船敬二与SCE之间的良好关系，Comcept的《灵魂献祭》被SCE采纳，并成为PSV的重点大作。同时他还为Koei Tecmo策划了《YAIBA忍者龙剑传Z》。在此期间，稻船敬二还参加了许多GAL GAME的策划与制作，在很多宅男向游戏中露脸。他也因此被很多玩家嘲笑，因为过去他曾公开表示最讨厌此类游戏，认为现在日本业界只会做这类游戏，是没有出息的表现。

稻船敬二希望能像欧美开发商一样，以独立身份开发大作，并获得丰厚的收入分成。但在2010年之后，日本家用机游戏市场一片低迷，发行商们自己的大作都不愿意开发续集，更何谈给独立团队大笔资金开发原创游戏？稻船敬二想要从欧美发行商获得资金，但他的代表作是《洛克人》，这种类型对于欧美发行商来说吸引力不大。所以在多个小企划接连失败之后，稻船敬二最终走上了众筹之路。目前《神威9号》已募资近400万美元，在游戏类众筹中是非常

耀眼的数字。这也证明了对于老牌游戏制作人来说，众筹是一条非常合适的道路，未来可能成为很多经典游戏复活的重要途径。

此外，稻船敬二还在日本开办了游戏培训学校“稻船塾”，致力于培养新一代游戏制作人。

►稻船敬二的《神威9号》众筹大获成功。

Jason West & Vince Zampella

过往成就：创造了史上最畅销的FPS系列《使命召唤》

新作情况：Xbox系独占的《泰坦天降》销量超过400万套

离职内幕

与日本相比，欧美在“游戏制作人”这个概念上炒作相对较少，也不像日本那样会给每个制作人塑造独特的公众形象与性格。因为欧美业界更看重的是团队而非个人，他们会大力宣传新作来自哪个开发团队，而玩家也是将游戏系列与团队挂钩而非个人。往往只有在爆发某些事件时，人们才会把目光聚焦在制作人身上。

在Infinity Ward与动视的官司爆发之前，大部分玩家都没听过Vince Zampella和Jason West这两个名字，虽然他们创造了史上最成功的FPS。

2010年3月1日，一群保镖突然出现在IW办公室，Vince Zampella、Jason West等高层被叫到办公室盘问了一天。第二天，动视公布了《COD》的品牌战略计划，宣布第三家工作室（Sledgehammer Games）加入该系列的开发。第三天，Vince Zampella、Jason West宣布起诉动视，索赔3600万美元的《现代战争2》应得利润分红。随后动视发起反诉，指控两人将商业机密泄露给EA。而Vince与Jason则联合38名员工起诉动视索赔5亿美元。

这场官司持续了几年之后，最终以庭外和解结束。两位创始人究竟是否泄露商业机密并无定论，动视拖欠奖金是事实，Vince与Jason闹独立的背后金主是EA也是事实。我们大致可以猜测动视察觉到EA想挖走IW团队，于是就扣住奖金，希望以此拖住IW，没想到激化了矛盾，结果双方只能撕破脸。

TIPS

●动视让Trevarch参与开发《COD》后，[illegible]

现状

在EA支持下打造的《泰坦天降》是以超越《COD》为目标，当年《COD2》是X360独占主机版，通过微软的全力宣传而成为最强家用机FPS，所以《泰坦天降》也依葫芦画瓢，决定成为X360独占游戏。没想到这次主机大战局势逆转，Xbox One落于下风，业界焦点都在PS4身上，这也大大影响到《泰坦天降》的销量。虽然该作获得了60多项业界权威大奖，业界好评如潮，但是远未达到EA的预期目标。后来EA表示续作可能会推出PS4版。尽管如此，Respawn Entertainment已经证明了自己的创新能力与游戏开发实力，之后的《COD》新作也在很多方面学习了《泰坦天降》。

除了《泰坦天降2》之外，Resapwn也在开发另外一款新作。去年底Vince透露他们已经组建了第二个团队，并且聘请了《战神3》制作人负责开发这款新作，很可能是一款F2P盈利模式的游戏。

▲《泰坦天降》为FPS游戏带来了诸多革新。

Alex Seropian

过往成就：创办 Bungie 公司，打造了《光环》系列
新作情况：科幻 FPS 手游《午夜之星》今年 2 月登陆 iOS，业界反响一般

离职内幕

1991 年，Alex Seropian 在大学毕业之前与好友 Jason Jones 一起创立了 Bungie。此后这家公司逐渐发展成为 Mac 电脑上最重要的游戏开发商之一。Bungie 为 Mac 开发的《黑暗之路》是 Mac 电脑上第一款使用了材质贴图的游戏，也是其第一款真正的 FPS 游戏。此后 Bungie 还为 Mac 开发了《马拉松》《神话》等名作。90 年代末，微软看中了 Bungie 开发的《光环》，此后于 2001 年正式收购 Bungie。当时乔布斯眼看今后 Mac 电脑游戏就更少了，于是大发雷霆，打电话给微软总裁史蒂夫・鲍尔默大骂了半个小时。

《光环》发售后，Bungie 也就走向了辉煌之路。但 Seropian 却在这辉煌之时宣布离职，他给出的理由是因为热爱自己的家乡芝加哥，而 Bungie 被收购后从芝加哥搬到了华盛顿。Seropian 为了花更多时间陪伴家人决定搬回芝加哥。不过在某些媒体的采访中他也透露了另一个原因——在微软体制下开发游戏的挫折感。这也是微软收购的多个工作室关闭，以及后来 Bungie 闹独立的原因。一个追求自由的游戏开发团队，确实很难融入到一个庞大的企业帝国中。

现状

2004 年 Seropian 创办了 Wideload Games，之后开发了两款游戏：《僵尸斯塔布斯》和《猩猩万岁》。2009 年 9 月迪士尼收购了 Wideload，Seropian 成为迪士尼游戏开发部门负责人。2012 年 Seropian 离开迪士尼，创立了 Industrial Toys，从事手游的开发。该公司的重点手游大作《午夜之星》今年 2 月上线，无论是画面风格还是 UI 设计都能看出《光环》的影子，而且与《光环》一样非常重视剧情与氛围营造。而在盈利模式上，它也迎合当下潮流，游戏本身免费，通过内购赚钱。本作最大的遗憾是败在了操作上，终究还是没能摆脱 FPS 不适合手游的诅咒。

◀《午夜之星》评价不高。

Peter Molyneux

过往成就：创造了《上帝也疯狂》、《黑与白》、《神鬼寓言》等系列
新作情况：众筹游戏《Godus》自从 2014 年推出后饱受恶评

离职内幕

英国游戏制作人 Peter Molyneux 是欧美最高调的制作人之一，他最大的特点就是喜欢给玩家画饼，每次总是以不切实际的承诺引起玩家的注意，最终却很少兑现其承诺。最著名的例子是在 2009 年的微软发布会上，他向全世界演示了“Milo & Kate”的 DEMO，以其超越时代的游戏概念被称为“火星科技”。但是这颗被吹上天的卫星，最终成为了一个史诗级的谎言。

Molyneux 的一生获奖无数，他被英国女王授予不列颠帝国勋章和爵位，被游戏开发者大会授予终生成就奖，他还获得了法国文化部颁发的“法国文化艺术骑士勋章”。在 2012 年 3 月离职之前，他已经坐上了微软游戏工作室欧洲总负责人的职位。关于离职的原因，他说主要是因为过腻了在微软安逸的日子，当他看到家里书柜上摆满的奖杯，意识到那些都是他在创业时代所创造的成就，他不想自己的余生躺在过去的功劳簿上，所以他决定再次创业。他说：“有时候当你站在悬崖边上，才能创造出最好的作品，才能知道如何实现目标。”还有一个原因可能是在《神鬼寓言 3》的开发过程中，Peter Molyneux 与微软高层发生了冲突。2014 年 2 月，Molyneux 对媒体说，《神鬼寓言 3》媒体评分很低主要原因在微软，他对该作的评分感到羞愧，这辈子都不想再和微软合作。

TIPS

● Peter Molyneux [illegible]

现状

▲《GODUS》游戏画面。

Peter Molyneux 从微软离职后，与 Lionhead 的首席技术官 Tim Rance 合伙创办了 22Cans，取这个名字是因为创始成员总共 22 人，其中大部分来自 Lionhead，据说还有一个原因是 Molyneux 在做出创业决定的当天晚上喝了 22 罐啤酒。过去几十年，Peter Molyneux 创办的牛蛙和狮子头都获得了巨大的成功，但 22Cans 却一直是惨淡经营。公司的第一款游戏是手游《Curiosity》，这是个实验性质的游戏，所有进入到游戏的玩家不断点击消除多达数十亿块的小方块，不断向房间内部逼近，Molyneux 声称最早进入房间中心的玩家，将会从此改变自己的人生。结果是这名玩家可以获得 22Cans 新作《GODUS》的收入分成。但是该玩家最终未能获得分成，Molyneux 解释说相关负责人离职了，并谴责这种"不负责任的行为"。而玩家认为 Molyneux 才是欺世盗名之辈，导致该作被大批玩家评为最低分。而 22Cans 通过众筹方式开发的《GODUS》也是惨败，游戏本身也存在大量 BUG。可以说这次失败的创业几乎已导致 Molyneux 晚节不保。

David Jaffe

过往成就：创造了《战神》、《烈火战车》系列

新作情况：风格另类的动作射击新作《Drawn to Death》由 PS4 独占

离职内幕

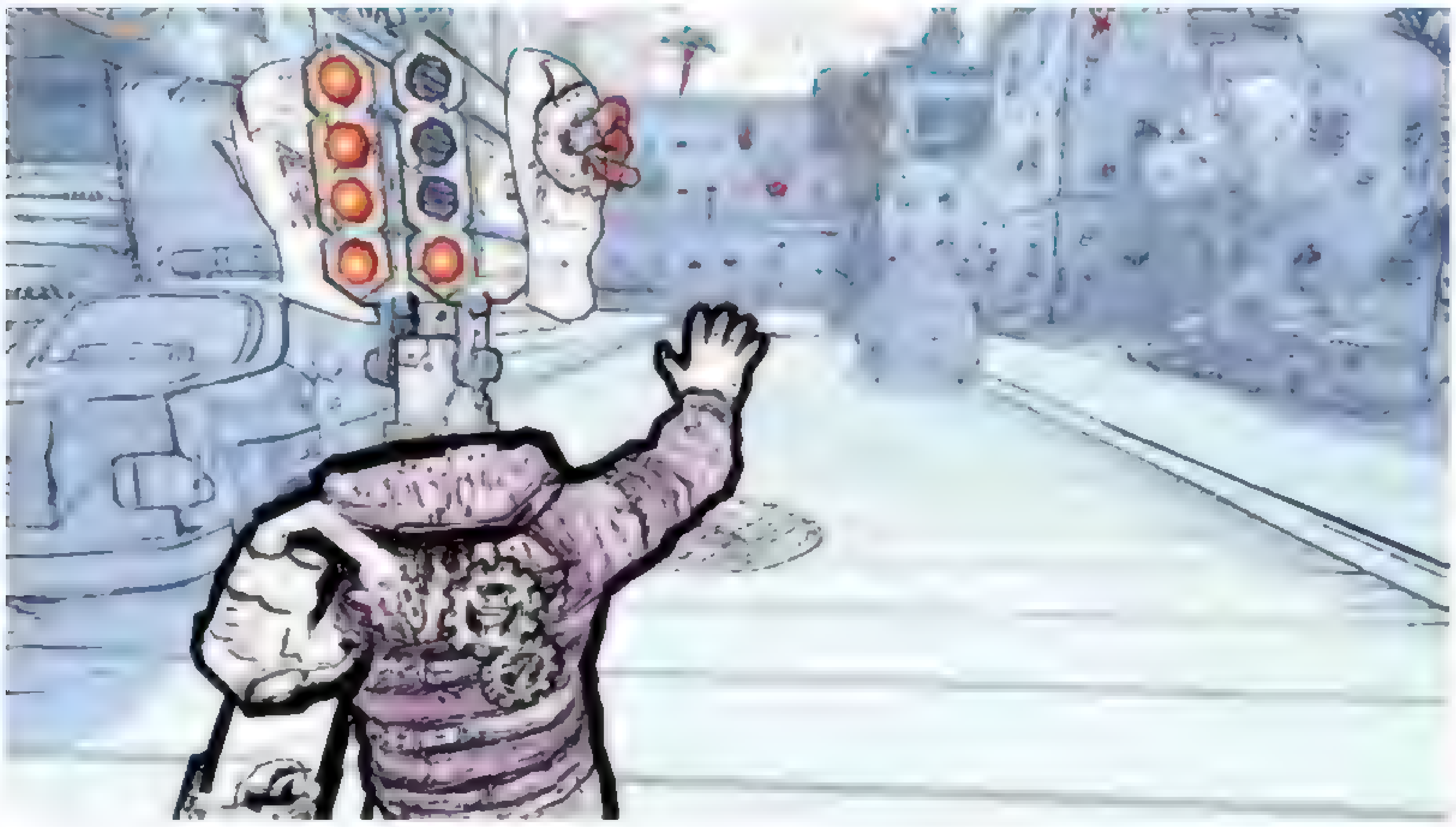
说起 David Jaffe，玩家们可能会知道他创造了《战神》，却不知道他对索尼最大的贡献其实是打造了《烈火战车》系列，其累计销量近千万套。如果没有他，就没有 SCE 圣莫尼卡工作室。当然，让大部分玩家记住 David Jaffe 和圣莫尼卡工作室的，还是《战神》。这个动作史诗首次打破了日本在动作游戏上的绝对优势，以美式的霸气与强悍，为动作游戏注入了澎湃的血液。然而在《战神》发售后，David Jaffe 却选择了离去。他说，如果继续留在圣莫尼卡工作室，他可以想象到自己的后半身可能就要和《战神》绑在一起。他渴望创新，喜欢不断挑战新鲜类型，所以他选择创业。

现状

David Jaffe 离开 SCEA 之后创办了吃睡玩工作室，并与索尼签署了为期多年的合作协议。吃睡玩为 PS3 开发的《烈火战车》重生之作被寄予厚望，在 E3 2011 的 SCEA 展前发布会上被作为压轴戏。可惜在该作即将发售的 2012 年 2 月，David Jaffe 宣布从吃睡玩工作室离职，他表示主要原因是创作理念与公司的方向出现分歧。但这背后的重要原因，可能是因为《烈火战车》的预订情况非常糟糕，媒体的初期评测结果也不理想。在 David Jaffe 宣布离职当月，吃睡玩工作室裁掉了 8 名员工，只剩下 26 人，今后将主要开发手游。不仅游戏失败，因为在创业过程中压力太大，David Jaffe 的脾气变得暴躁，并因此与妻子离婚，不过两个女儿归他。

2014 年 David Jaffe 宣布创立新工作室"巴特利・琼斯超自然侦探所"，同时公布了 PS4 独占新作《Drawn to Death》。这是一款将采用 F2P 盈利模式的动作射击游戏，也是以竞技场网战为主。

▼David Jaffe的诡异新作。



结语

[illegible]

五十岚孝司 艰难的独立之路

5月12日早上，曾经长时间担任“《恶魔城》系列”制作人的五十岚孝司（IGA）在Kickstarter平台开启了新作《血罪 夜之仪式》（Bloodstained: Ritual of the Night）的众筹活动。这一款带有浓郁“恶魔城”风格的2.5D动作游戏，被一致认为是“《恶魔城》系列”的精神续作。

为了显出隆重其事，五十岚孝司专门远赴美国一处酒庄古堡，在符合作品主题的环境当中拍摄了一段短片为众筹项目进行宣传。片中的五十岚孝司化身古堡内的沧桑伯爵，向玩家痛陈业界对经典“恶魔城”风格的游戏漠不关心，以及自己重投这种类型游戏的决心。同时他还公布了目标奖励内容，当筹集的资金每到一个程度，就会加入更加复杂的新功能和元素，例如加入2P角色、增加新BOSS、增添作弊码还有高难度的噩梦模式等等。

众筹开始仅仅两个小时，《血罪 夜之仪式》的众筹项目就已经达到了启动资金所需的50万美元，一天内这个数字飙升到140万美元，如今众筹已经结束，其最终募款金额已经超过了400万。

尽管开发进度八字还没有一撇，但是对已经脱离Konami，化身“独立游戏制作人”的五十岚孝司来说，无疑是一个翻身的好开局。但事实果真如此吗?

高开走低

1990年，大学毕业的五十岚孝司进入Konami担任游戏程序工作，除了早期曾参与制作过《兵蜂》、《心跳回忆》和《亘古之门》等经典游戏的开发制作之外，接下来有接近二十年的时间，五十岚孝司都将自己和“恶魔城”捆绑在一起。

当年五十岚孝司以副总监、编剧和程序三重身分参与到《恶魔城X月下夜想曲》的制作，加上小岛文美人设与山根美智留的配乐，使得“月下夜想曲”成为了迄今为止“《恶魔城》系列”人气最高、公认最成功的一作。

《月下夜想曲》之后，“恶魔城”经历了3D化的失败，一直负责多个项目制作的五十岚孝司接棒赤松和荻原澈，成为打纲Konami当家作品系列的制作人，正式开启了此系列的“IGA时代”。

只可惜这个游戏系列并没有一路走高，更多的作品都见诸掌机平台。五十岚孝司领导的制作小组所开发的3D化“恶魔城”尽管比N64时代有所起色，但一直未如理想。在系列最近一次3D化作品未能获得内部的认可后，来自西班牙的开发团队“水银蒸汽”（Mercury Steam）向Konami高层展示一部带有浓郁哥特式风格的3D动作游戏的雏形，便硬生生地从五十岚孝司手中抢过了“恶魔城”续作的制作权。

“万能”的小岛秀夫担新作名义上的总监，“《恶魔城 暗影之王》系列”融合了《战神》、《鬼武者》、《旺达与巨像》等游戏的战斗元素优点，取得不错的效果。《恶魔城 暗影之王》光在欧美地区就获得超过百万的销量，这是以往五十岚孝司制作的作品都难以企及的数字。Konami的高层纷纷表示对这个系列“接受改造、喜迎新生”感到欣慰。但是残酷的是，《暗影之王》的续作无以为继，游戏操作风格过于西化，使其失去了核心死忠的支持，“《恶魔城》系列”的没落似乎在所难免。福祸相依，这也为“精神续作”提供了生存的土壤和启示。

在Konami的新政之下，五十岚孝司依旧未能成功复辟。在被打入冷宫一段时间之后，他的经理人——前任Capcom全球业务总裁——本·裘德（Ben Judd）劝他寻求更好的机会一展所长。最终五十岚孝司选择离开效力了二十多年的Konami，成为了一名独立的游戏制作人。

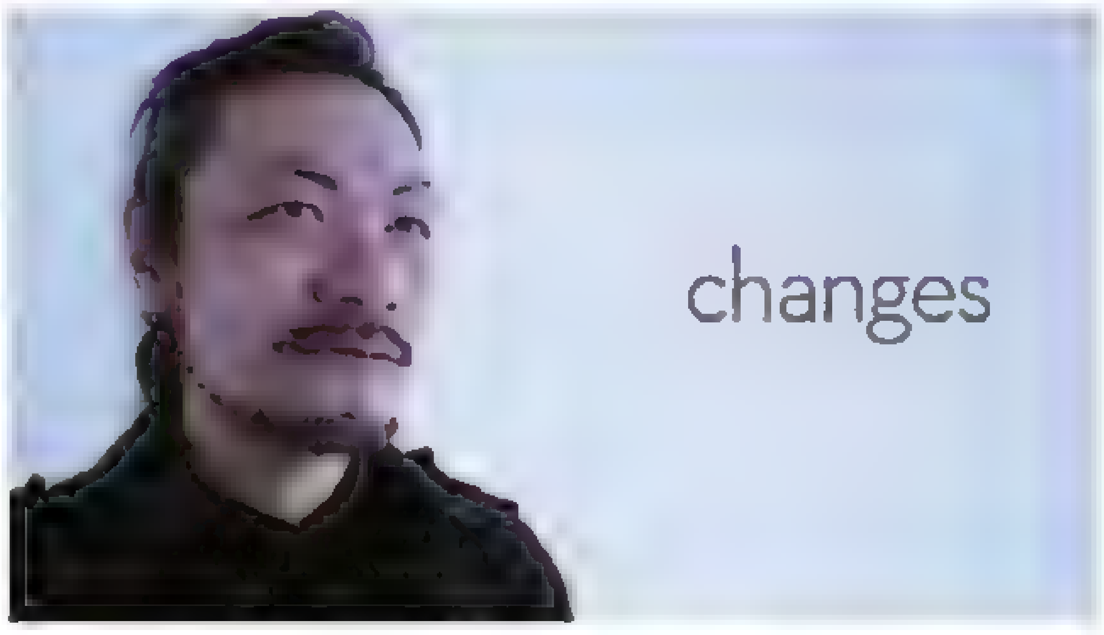
▲《月下夜想曲》是“《恶魔城》系列”的高峰，也是目前评分最高的系列作品，而且诞生于PS时代，足见系列往后有多么不振。

艰难独立

就如人们难以想象五十岚孝司会离开Konami一样，大概也没有多少人想到他的独立游戏人之路会如此的艰难。

尽管五十岚孝司名声在外，但是筹措资金和创业的困难远超了这位毕业后就加入卡普空的中年人的想象。他在裘德的牵线下，和“能见的所有开发商”都谈过，然后就几乎没有然后了。

在大半年后，一篇名为《前恶魔城总监五十岚孝司无人投资被迫做手游》的新闻震动了业界。这样的标题多少有点歧视手游的意味。但作为一个在家用机上花费了超过20年心血的游戏人，被迫离开了他热爱的工



▲从公司制作人到自负盈亏的独立制作人，
五十岚孝司的确迎来了非常大的转变。

作范畴，还是实在让人不胜唏嘘。然而，这其实并非事实的全部。

在Konami供职的最后阶段，被闲置的五十岚孝司已经选择来到Konami的手游部门，公司高层对他给出的指令是“做出超越如今手机游戏水平的手游”。此举并非轻视五十岚孝司的表现，而是完全符合日本市场的环境决定。“Konami是一家商业公司，任何有盈利点的财务走向都能决定内部的政策。如果他们发现移动端的业务比主机端带来更多收益的话，他们就会改变资源和运营方向。”对于自己的遭遇，五十岚孝司如此概括。

事实上Konami自身也一直就在追求这样的转型，在TGS 2014上就已经高调地宣布多款手游。今年更是起用了之前负责公司手游业务的早川英树作为新社长，新官上任的早川也毫不意外地宣布公司的“主要平台是移动设备”，于是Konami也成为了继SE之后又一家转营手游的公司。

另一边厢，五十岚孝司因为无法达成公司的要求而黯然离去。踌躇满志的他却经历了六个月的寻求投资失败，到了职业生涯最艰难的时刻。五十岚孝司有感于日本游戏产业正在飞速向移动平台转营，便与前人人游戏日本分部的总经理冯刚合作，共同成立手游企业“艺趣互动”（ArtPlay），并在日本成立分部，也算是重操故业。

尽管公司主业在移动平台，但还是允许五十岚孝司在完成工作之余，继续追寻自己的游戏梦。他有了稳定的收入支持后，这才有了《血罪 夜之仪式》的立项和众筹的出现。

成败难定

DDM是一家专门帮助独立游戏开发者募集资金和机会的机构，曾经帮助稻船敬二为《神威9号》成功开展众筹。五十岚孝司新作的众筹工作也在其操作下获

※本栏目文章仅代表作者个人观点。

得不俗成绩。伴随着粉丝的热情高涨，问题也随之出现。

有同样在 Kickstarter 发起众筹的游戏设计师就对五十岚孝司的“五十万美元”启动资金表示怀疑。

“有很多富有热情的，对经典游戏充满怀旧感的玩家希望旧的游戏系列重获新生，但他们被各种资金募集活动误导，导致对游戏真正开发成本有了错误认识。不过所有担心都会在达到一些募集目标，并被告之会有额外奖励的时候烟消云散。因为所有目标金额都显得很大，比如 100 万美元，200 万美元。”

简而言之，就是游戏实现某些某些功能的成本远不止众筹资金目标那么小，而在熟知内情的人看来，设置出这种众筹金额，就不禁会让人怀疑这次众筹的目的和游戏的前途。

但事实上，经过团队的多方努力，五十岚孝司也获得了投资人大约五百万美元的投资保证，以确保游戏的核心内容能够顺利开发。不过投资方同时提出一个先决条件，五十岚孝司需要证明“恶魔城”风格依旧受到大众的欢迎。因此此次众筹除了筹集资金用于协助五十岚孝司实现梦想外，更多地还有玩家市场调查、试水和宣传的意味。

随着众筹的成功，开发资金也得到了更充实的保证，前文中的设计师所提出的困忧不复存在，但游戏的未来依旧充满变数。

▲《血罪 夜之仪式》在后期给出了更多登陆平台的许诺，很少有玩家意识到其实众筹本身的金额根本无法和达成这一许诺的成本相比。

一心二用

尽管是第一次制作完全属于自己的游戏，同时《血罪 夜之仪式》也是五十岚孝司力图东山再起之作，但他并没有打算离开 ArtPlay，这不仅是因为他还有未完成的使命，而且他还是公司的联合创始人。

诚然这种选择是符合当前日本游戏业界的发展状况，但梦想和踏实从来就难以两全，尤其是游戏开发这种强度高、耗时长的工作，游戏加入的要素越多，所花费的开发和调整时间都会大幅拉长，尤其是五十岚孝司一旦要分心手游制作时，这个超过 20 人的团队时刻都在烧钱。更何况《血罪 夜之仪式》是面向三大主机平台和 PC 制作，所需要的人手势必进一步增加（从官网职员表看，光是移植到 Wii U 就需要几位专职人员）。这样的情况很可能会超出五十岚孝司的考虑，毕竟他更多地是将自己当成

▲《血罪 夜之仪式》的概念原画当中，呈现出了非常美妙的艺术风格，但这一切是否就是游戏本身的最终成品风格，还需要打个问号。

是设计者而不是一个商人。往积极的方面看，幸好五十岚孝司在 Konami 长时间都处于多项任务同时进行的状态，我们也只能暂时相信他能够兼顾本职和众筹项目。

另一个潜在问题是，众筹的成功一定程度上是源于玩家对“恶魔城”的情怀，而非对五十岚孝司的信任。情怀是永不会过时的主题，对于游戏业界也是如此，情怀往往能够令玩家爆发出惊人的力量，但是显然五十岚孝司未能和“恶魔城”划上绝对的等号，也就意味着他并非是玩家情怀的灌注对象。

尽管“恶魔城”令五十岚孝司名声在外，但和其他知名制作人不同的，是他从未有属于自己的“代表作”，他所担纲的“恶魔城”作品中，被不少人诟病其“不思进取”，其问题包括：1. 大量沿用《月下夜想曲》的机制，像《迷宫画廊》这类值得叫好的革新并不多见。2. 五十岚孝司一统 Konami 旗下“恶魔城”三大工作室（东京本部、名古屋和神户），虽然使“恶魔城”的年表得以理顺，但在竞争中产生佳作《月之轮回》的情况也绝迹。3.“恶魔城”在人设和音乐上做得十分出色，但功劳大多归功于小岛文美和山根美智留，两者一旦缺席，就会令作品失色不少。

正因如此，五十岚孝司才最终被剥夺了“《恶魔城》系列”制作人之位。如今他需要付出更大的努力，才能让人对他的逆袭之作投上信任一票。一旦分心四顾，《血罪 夜之仪式》很可能沦为一场玩家的怀旧之旅。

毫无疑问的是，“恶魔城”所代表的游戏风格已经走到了一个节点，一个独立的五十岚孝司是海深凭鱼跃、天高任鸟飞，还是失却大企业的支撑难成大器，《血罪 夜之仪式》是否真的能重现并持续“恶魔城”的辉煌，一切充满问号。

独立秘辛

对于上文文末的疑问，其实也是如今许多知名的独立游戏制作人曾经面对的困局。

与欧美游戏工作室强调团队合作的模式相比，日系游戏制作人的重要性往往被拔高。之所以会有制作总监（导演）和制作人的区别，原因在于制作总监更多地是考虑游戏的开发过程而不是经费的筹集和资源的分配。五十岚孝司拥有大多数制作人的品质，那就是希望自己是个游戏开发者，而不是一个商人。他需要出色的团队帮助他完成任务。像五十岚孝司一样以设计游戏为追求的“制作总监”式的制作人不在少数。而无一例外，他们的独立之路都颇为坎坷。

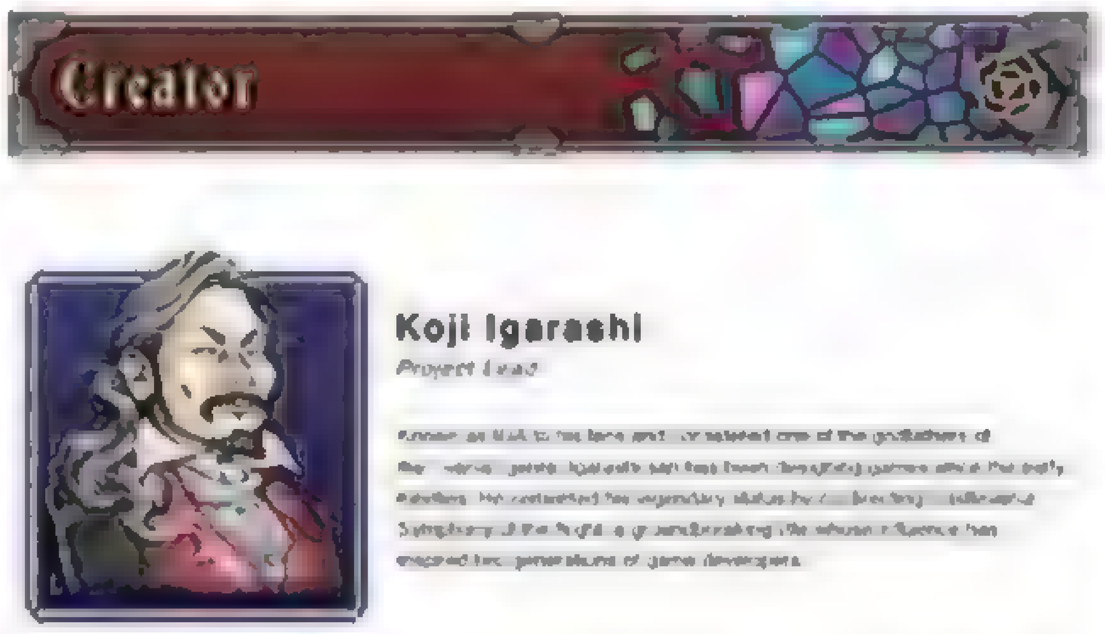
在建功立业时期，这些制作人凭借着为大企业所打造知名的 IP 而功成名就，但也让他们失去了创作的自由。仿佛规律使然，这种情况大多数的结局，往往都是作品系列没落，人到中年的制作人离开大企业，但没有离开游戏业界，以独立的游戏工作室的形式继续追寻自己的梦想和延续自己的职业生涯。

须田刚一、板垣伴信、上田文人、沃伦·斯派克特都选择了离开服务多年的母公司，成立了自己的工作室，当初接过五十岚孝司职责的小岛秀夫也将在完成《潜龙谍影 V 幻痛》之后离开 Konami，预计新的小岛工作室将会不日重生。

诚然，独立工作室可以令制作人不被大公司的俗务和发展规划所困扰，专心做自己想做的游戏，往昔的辉煌也让包括他们在内的不少有实力的从业者和合作伙伴来投。就如五十岚孝司此次找来了多个合作方，包括 DDM，FanGamer 和山田一法领衔的 Inti Creates 等等，还找来了老搭档山根美智留，只可惜小岛文美因为另有工作而缺席，不然昔日“恶魔城”开发的三大台柱可以再聚首，在影响力和号召力上都更上一层楼。不过无论如何，《血罪 夜之仪式》至少在主创阵容上，并不比一般大企业差多少。

但另一方面，知名制作人如非大企业的股东，其收入也只能算是高级白领，靠他们去作为投资方运营工作室存在难度，而寻找能对他们投信任一票的投资人并且在之后能够始终支持他们也不是一件容易的事情，这一点从五十岚孝司近一年艰辛的寻找投资之旅中可见一斑。因而他们的工作室最后大都难逃被收购或是被大企业掣肘的命运：

须田刚一的蚱蜢工作室被 GungHo 收购；板垣伴信的英灵殿工作室在五年之中寸功未见，第一个作品《恶魔三全音》经历了引擎崩溃、营利危机之后，至今还是只闻楼梯响、发售日刚刚才确定，甚至连 THQ 都撤回了永久版权；上田文人依旧慢工出细活地干着《最后的守护者》的外包工作；即便是多年担当出版制作人的沃伦·斯派克特在《经典米奇 2》的失败后，不仅被迫辞职，结点工作室也惨遭迪斯尼关闭，只能回到学校拿起教鞭……这仿佛已经预示了五十岚孝司接下来的境况。



▲在游戏制作名单当中以德古拉造型登场的五十岚孝司看起来踌躇满志，但这一役如果失败，恐怕他也要和德古拉一样落得在游戏界被“封印”的下场。

结语

严格来说，笔者算不上一个忠实的“恶魔城”粉丝，但也曾经为追求百分百的地图探索而绞尽脑汁，为《暗影之王》的出现而感到格格不入。五十岚孝司和他的《血罪 夜之仪式》是踏入同一条河流还是闯出一片新天地还不得而知。毫勿论如何，有这样坚持的游戏制作人，是玩家的福祉，值得我们对游戏充满期待。假如诸位对“恶魔城”充满爱的话，继续关注一下这款作品，看看五十岚孝司能否通过这一作东山再起，重振“恶魔城”风格作品的雄风。

文：不快乐王子　编：稀饭

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

Email：ucg@ucg.cn

Email 风语者：八老师真是奇葩，竟然研究怎样处理仇人的骨灰和木乃伊的防腐，各位在编辑部里得罪过八老师的男编们，是不是感觉背后有阵阵阴风吹过呢，赶紧去认错加赔偿吧，否则（你们懂得）。

哎呀这位同学不要把我说得这么睚眦必报嘛，基本来说我这个人的忍耐程度是很高的，除非真的触到逆鳞否则也不至于下此狠手，最多也就是请我吃一顿饭谢罪就OK了。至于这顿饭的标准嘛，至少也得是米其林三星吧？

米其林不是卖轮胎的吗？

不不，八老师说的是米其林三星的餐厅吧。

……初心者你真的没看出来我在装傻吗？

好吧原来如此，我错了。不过八老师你不是在减肥吗？还是节制一点吧，小心把肚子吃成米其林轮胎哦

初心者你这是在华丽地作死啊（点蜡烛ING）

《游戏机实用技术》新浪微博 http://weibo.com/ucgucg

《游戏机实用技术》腾讯微博 http://t.qq.com/ucg2011

《游戏机实用技术》微信公众号 UCG1998

Email Ash：《魔界战记5》的攻略上前三张图竟然全是贤者！这、这、这……我喜欢，干！得！漂！亮！饭老板果然调教有方啊。（嘿嘿）

其实我只是顺手选了贤者来截图的，并不是因为喜欢巨乳妹……

喜欢就不要掩饰啦，欢迎加入我大巨乳神教！（奸笑）

编辑部游戏风向标

我都飞起来了为什么还会爆炸

——《油彩军团》中，因为延迟，起跑时在空中飞到一半才爆炸的初心者有疑问

我不就问了一下身旁那位女同学叫什么名字而已嘛，为什么会减好感度啊？这游戏至于这么贴近现实吗

——在《夏色高校 青春白皮书》中被拒绝后结果发现早已得罪了全校人的三日月痛声呐喊道

游戏很好玩，但开发商却倒闭了

——玩家在IMAGEEPOCH制作《星之光辉》中的乏味，不禁发出了略带讽刺的感叹

Email 张钰鹏：拿到 370 期杂志后，第一观感是封面用图相较以前的封面的用图“粗糙”了不少。虽然每期杂志封面用图都是使用近期新作的图片，但《星之海洋 5》的图片不够亮眼，不能在第一观感上吸引我，我认为封面用图应该使用比较亮眼的新作图片，如近期的《星球大战》或《杀出重围》。

本期杂志的海报十分给力，成为了我必买的动力。本期杂志的精髓是在于介绍独立游戏这一不为人所熟知的异色之区，以后可以在游戏文化里多介绍一些精彩的独立游戏。游戏文化在发展，也希望贵刊能够让我们广大读者更为了解游戏背后的故事。

嘛，中国的游戏市场一向都是比较特别，包容力很强，玩家们的口味也是各式各样，所以选择封面上，我们也是尽量抓住热点，并且照顾各方面的需要，像是张钰鹏读者举出来的其他封面选择就是一个很好的例子，说到底其实不吸引你不是封面的图片，而是其题材，但是按照你的选择倒过来选，恐怕也会有读者大人来信，投诉封面不够吸引人。所以其实每一期的封面，我们都得对着几个方案进行一番比对和选择之后，才能够最终决定，考虑的条件也囊括了题材的关注度，还有当期所占的内容篇幅等等。尽管如此，因为众口难调，我们实在没法保证每一期的封面内容都是每个读者喜闻乐见的内容，这一点只能请各位读者大人多多包涵了。

作为独立游戏爱好者（自称），我已经开始尝试在多边共享环节向玩家介绍多一点有趣的独立游戏，可惜的是独立游戏数量虽多，但精品略少，要找出一个有亮点的来介绍有点难度，不过这样说来，我们杂志也有一个类似的栏目《独立之光》，有兴趣的玩家不妨留意一下。

Email U never know：看到 371 期稀饭老板的小编寄语，我才突然惊觉似乎编辑部已经很久没有提及稀饭老板“黑暗料理”这个梗了，莫非是稀饭的料理技术真的已经达到可以入口的程度了？亦或是小编们已经对他的料理产生完美抗性了？我又认真看了一遍淡奶油炒鸡蛋的描述，私认为后者的可能性更大一些。

口胡，我做的料理一直很大众化好不好！来大家试试我新作的奶油炒蛋，给我证明一下自己！

吃起来似乎的确大概好像可能或许……不黑暗？

除了有一点微妙的刺激性口感，貌似还可以，是加了黑胡椒么？

……我弱弱地问一下，为什么饭老板做完炒蛋后灶台上除了鸡蛋壳和淡奶油的纸包装盒，还有一支芥末……

没错，这就是我的新发明，用芥末取代胡椒的日式奶油炒蛋！

杀人啦！我已经全吞下去了，现在扣喉吐掉还来得及么！我能活过今晚么！

来来来，还好我未雨绸缪在香港买了几盒保济丸，大家一人吃一瓶，包你今晚不拉肚子

唉，你们都不懂欣赏，吃完黑暗料理不拉肚子的人生是不完整的！

Email 黑刺先生：371 期杂志个人感觉非常棒！！《刺客信条 枭雄》、《正当防卫 3》、《女神异闻录 4 午夜热舞》等等的消息除了让人担心钱包之外非常有用！虽说没有 Wii U 和 3DS 攻略看了没啥用，但是之后的《破碎星物种起源》真是让人点 32 个赞！！我觉得读游戏可以适当的增加一些篇幅，毕竟喜欢深挖的玩家还是挺多的。然后介绍的美剧也不错，最近可以刷刷。总的来说，要是攻略是《巫师 3》这种跨平台大作的话应该就能全年制霸了……最后，有个疑问，yurisa 的介绍竟然不是绅士们而是八老师做的，看来 FFF 团已经扩散进编辑部了么（抚额）？

先要感谢一下读者大人对于这期读游戏的肯定，不过话也要说回来，杂志终归是“杂”志，内容多样化才是最大卖点，所以其实这次《进化》的读游戏篇幅，个人觉得是已经差不多到极限了，再多的话对于内容不感兴趣的读者大人肯定就觉得有点过于占篇幅了，就正如您没有相关主机，就感到 Wii U 和 3DS 的攻略用途不大一样，所以我估计更大篇幅的读游戏，只能够留给《游戏·人》这种走深度路线的文化专刊了，像是《进化》就有三篇官方网络发布的短篇小说，以后有机会，肯定会在《游戏·人》上翻译给大家观赏，敬请期待。

至于 yurisa 为什么不是众绅士而是八老师推荐，其实说来也简单，说到底 yurisa 是唯美向的韩国妹子，穿的也是各种 LOLITA 服装和时尚服饰，比起内心都住着一头萌豚的绅士们，果然还是更入身为 LO 娘的八老师法眼啦，更何况她有着一颗大叔——

乱说啥呢！（猫爪拳闪过）

宇宙人！醒醒啊宇宙人！你还没等到 7 月新番开播，不能死啊！

Email 天天：各位小编好！我今年有机会去日本。我想了解一下 TGS 媒体日个人是否可以参加？需要什么条件吗？希望给个回复。谢谢！

似乎又到了一年一度大家来信询问关于参加 TGS 的事宜的时间了，足可见去年我们在 354·355 期杂志上制作的特企《东京电玩展及日本游完整攻略》并没有什么卵用，苦笑。

看来作为该特企主策者之一的八重樱遭受到了 1000 点的致命伤害啊，哈哈。然而这个读者的问题还是要回答的，简单来说就是你可以参加 TGS 媒体日，但需要购买比观众日更贵的门票，媒体日两天一起的门票售价高达 5000 日元，一般会在 8 月上旬就开始在 TGS 官网接受预定。届时，玩家可以登录 TGS 官网，先将网站语言选择为简体中文，然后点击菜单“致商务洽谈日的来宾”，再选择“门票（商务洽谈日请事先登录）”完成相关的登录手续，然后在媒体日时持打印出来的点子票、护照、两张名片即可入场。

最后容我碎碎念一句，《东京电玩展及日本游完整攻略》真的是一篇很实用的特企，想去日本游玩的读者们一定要看啊啊啊啊啊。

Email 弗洛伊德：因为个人原因，《如龙 0》只看了个结局部分，但还是被真岛感动到了。不过印象最深的却是老鬼，因为他一身槽点啊！身为大陆人为什么满嘴的香港普通话啊！还有他长得跟李灿森根本没差别吧！而且还冒充金刚狼啊啊！（掀桌）

因为中文版的老鬼是邀请了李璨琛过去做样子建模和配音的，所以他说的普通话有粤语口音也难免吧（笑），日版老鬼的普通话倒是稍微标准一点，但印象中还是有那么几句台词完全听不懂。

Email 黎秀英：各小编们，东京游戏展也快了啊。今年是怎么个行程呢？怎样才能跟团啊？

最近都在忙着筹备 E3 的事情，所以 TGS 的具体行程还没定下来啦。而且下期是 E3 特刊，我们也派出了史上人数最多的团队过去，所以 TGS 之前不妨先期待我们 E3 的报道哦

其实按照惯例我们每年都会去不同的地方，东京圈好像已经去得差不多了，所以如果用排除法的话，说不定能猜到我们今年要去哪里呢（笑） 不过也有可能去东京以外的地方哦，具体事项现在还是先保密吧

Email 费思超：371 期杂志关于游戏文化的内容比较多，无论是读游戏还是“妇联 2”的讲解都特棒，另外，最好的还是八老师执笔的“天使落人间”，希望每期都有天使落到杂志上啊！

只可惜天使并不总有啊，即使挑（chi）剔（han）如我，也鲜有能打动内心的美少女出现，yurisa 算是近几年来的特例吧。所以就让我再私心一把，放一张 yurisa 的近期短发照片吧～

Email 翼雷：感觉 UCG 最近几个月的文章都谈到一个问题:PC 和移动端（手机）的崛起，每次读都有种感觉，家用机和掌机的时代即将过去。PC 端，像这次 E3 大展的参展我认为就是崛起的表现之一，或许不应该用崛起，应该说更近一步。PC 端比起家用机有许多好处，比如多任务处理等，PC 端的应用非常的多，当然，现在如 Xbox One 也成为一个娱乐的终端，也是转型，PS4 这点做的还不够好。而且 PC 端对于大部分人来说可以免费玩游戏，而不像家用机，所以还是如稀饭谈到的保住核心玩家，尽管很多大作还在家用机这个平台上，玩家还是很多，但是暗潮涌动，还是不断有玩家脱离家用机。个人认为以后家用机的转型会更多的与 VR 挂钩（刀剑神域！），应该说已经是趋势了。其次的就是掌机，手机已经成为现代社会人人必备，而且手机的功能不断多元化，游戏的质量也是越来越高，直逼掌机，更何况掌机还不方便随时随地上网。可以说手机已经开始超越掌机，而且像 PSV、3DS 的画面并不如何。还有就是文中所说破碎的时间段，大家在做公交车或者地铁的时候，肯定更倾向于玩手机，拿出手机刷刷微博、上上 QQ、看看新闻，还可以玩玩炉石，晚上回家，往床上一趟，游戏玩起，新番看起，手机的优势更加凸显。写的有点凌乱真是抱歉，不过就是感觉 SO SAD。可能对于我们这些 90 后和 80 后除了喜爱玩游戏的心，还有就是一种对游戏的感动。小时候看着别人玩掌机、家用机，自己却没有，长大了终于有能力买了，这个时候，是在玩当年的一种感动，正如前文所说。希望各位编辑大人能各抒己见，谈谈对掌机和家用机的看法，感觉对家用机和掌机越来越迷茫。

虽然接触游戏机不算晚，但中间几代游戏机对于我来说却是断层，而真正拥有自己的掌机和家用机更是最近的事情。然而从我短暂的实际感受来看，自己是越来越喜欢家用机的体验，甚至慢慢放下了掌机。一来是因为掌机游戏冲击力小，二来是玩起来很容易累。不过比起早就被我束之高阁的 PC 游戏和手游，这完全不算个事儿。手游拓展的是想要杀时间的人，而不是想要深入“玩”游戏的人很多手游所谓的创意，其实也早就被掌机用过了。如果不是大土豪，相信对手游顶多就只是试一试。不过手游的运营模式倒是很值得家用机业界借鉴。而 PC 端的话，因为我除了工作基本已经脱离了 Windows，所以 PC 游戏跟我无缘。况且我再也没有那个劲头，像 D 版时期那样折腾什么破解了啊

从趋势上来说，移动端的确是崛起，但 PC 端我个人感觉离崛起还是有点距离，这个其实可以从整体 3A 游戏的销售情况上看出来，销售的大头，一直都还是家用机，当然因为目前数字版流行，两者之间的数据差异已经不太好比对了，但还没到 PC 迎头追上的地步。而且 PC 上能免费玩游戏这个其实不是 PC 的优势而是严重的劣势，玩家能免费玩，厂商总不能免费做游戏，一个连保证基本成本回收都没法做到的平台，销售要从何谈起？更不用提还有硬件规格不统一，软件和驱动支持情况复杂多变等等毛病，除非游戏进化到云端时代，不然个人认为 PC 玩游戏就是个顾及性价比的廉价解决方案，又或是土豪用来玩数据烧硬件的借口，无论哪个都没摆出个正儿八经的游戏消费者心态来，光凭这一点，我觉得 PC 端就只能继续陪跑到云时代，然后等着被电视机和显示器抢走生意了

说实话，我现在花在家用机和掌机上的时间确实比以前要少得多，当然很大一部分原因是因为工作后的私人时间被严重压缩，于是也就没法匀给游戏更多的经历。手机确实是越来越方便了，不过我个人倒不是很喜欢手机游戏的节奏，总觉得静不下心，有种被时间被绑架的感觉，虽然我的手机里存了大量的游戏，不过真正能长久体验的却寥寥无几。因此我觉得倒也不必担心家用机和掌机会被手机取代，毕竟在短时间内即使画面能够持平，所带来的内容丰富度和游戏体验依然会有较大的差异。因此我觉得倒也不必想这么多，好好玩喜欢的游戏，玩得开心也就足矣

移动端的便捷优势是相当明显的，但上面的游戏从整体质量层面上来看要远远低于掌机平台，跟家用机就更没得比了，所以想要取代后两个平台，我保守估计 10 年内都没啥可能。不过话说回来，移动平台上的游戏面向的用户群需求和家用机原本就不是同一领域，所以与其悲观地认为一方会取代另一方，不如期望双方都能共同进步繁荣更好些呢

有些东西注定是无法被替代的，就像电子读物无法完全替代纸质书籍，家庭播放设备无法完全替代电影院一样。游戏主机作为专门用来玩电子游戏的娱乐设备，必然有着其他多功能设备所无法替代的独特优点，比如游戏体验好、性价比高、优化简单等等，而且因为商业环境和利益链的因素，大部分厂商在推出大作的时候还是会优先考虑游戏主机平台。因此在现阶段，这位读者是完全不必这么迷茫的

其实也不能说家用机掌机就是王道，只是家用机有较久的历史，而且一线的游戏制作人仍然坚守着家用机平台，因此游戏市场仍然以家用机作为主导罢了。我个人倒是相当期待以后的游戏市场多样化发展，因为无论如何，我最终花费时间去玩的游戏，仍然是我感兴趣的游戏，不存在平台与载体的问题

想这么多干啥，哪儿有《传说》我就去哪，只要《传说》还在主机上，那我就永远有理由去买主机。说到手机，让我想起前年用我的 iPhone 玩《幻想传说》时的那个憋屈，虽说初代作在系统上没有现在的作品那么多值得研究的地方，但是手机触屏操作的手感简直让我蛋碎，后来去香港出差采访的路上用我的 PSV 玩了之前降价时买的 PSP 版《幻想传说 全语音版》，同样的内容，用掌机玩起来就是要比触屏机好。如果日后没了主机，只能在掌机上玩 LMBS 系统的《传说》对我来说简直是噩梦，非 LMBS 系统的还能接受，至少去年停止配信了的战棋类《世界传说 战略同盟》（后来移植 3DS 后变成《梦幻同盟》）我还是在 iPhone 上玩得挺开心的

虽然近年来手机游戏变得越来越强势，但实际上很多游戏都是昙花一现，更新换代的速度其实也很快。相比之下无论是用户忠实度还是游戏体验，其实和家用机和 PC 还是有很大区别。至于玩家流失这个问题，我觉得更多的不是因为手机也不是因为技术发展，只是玩家自己变了而已。读者大人你看看我，还不是每天在玩游戏，然后手机只用来打电话和发短信。（喂）

游戏带给我们感动，而主机带个我们情怀。情怀不灭，家用机就有他存在的意义。其实轮普及率的话，PC 从很早以前就已经超过家用机的了，但是家用机之所能走到到现在，也是有很多方面的理由，所以如果喜欢家用机的话，用自己的行动去喜欢就行了

《巫师3 狂猎》抽奖来信选登

热门词条：

为了庆祝《巫师 3 狂猎》和上市和大卖，也为了回馈各位读者对我们的支持，我们将会提供一次独立的大抽奖，奖项将分为四个，礼品内容丰富，而且全部都是国内正版授权的《猎魔人》主题作品。本次抽奖也有一些小条件，那就是请大家提供一句对于《巫师 3 狂猎》的游戏精彩评价，并附上一张内有《巫师 3 狂猎》PS4/XOne 版游戏光盘或游戏运行画面（考虑到有的读者买的是数字版）和本期 UCG 的合影照片，即可参加本次抽奖。游戏评价与照片可以发往我们的邮箱 UCG@UCG.cn，也可以发出微博并 @ 一下“@ 游戏机实用技术官博”。

本次抽奖的截止日期为 2015 年 6 月 30 日，从来信和发出微博的读者当中，我们将会抽出五个三等奖、两个二等奖、一个一等奖和一个特别大奖，具体的奖项内容如下。

特别大奖 1 名：《狩魔猎人 奇幻冒险游戏》中文正版授权实体桌游一套

一等奖 1 名：《猎魔人 白狼崛起》+《猎魔人 宿命之剑》中文小说，以及《梦歌——乔治·马丁回顾集》一套

二等奖 2 名：《猎魔人 白狼崛起》+《猎魔人 宿命之剑》中文小说

三等奖 5 名：《猎魔人 白狼崛起》中文小说

本期大抽奖奖品由华北中文桌游传播者“游人码头”与奇幻文学大本营“史诗图书”联合提供，《游戏机实用技术》杂志拥有对本抽奖的最终解释权

猛拍一砖

Email 肉包子一口咬不到肉：372 期《巫师 3 狂猎》的攻略有个致命错误，第 53 页左上角“防御手段”和“战斗增益效果”这两段文字说明居然是完全一样的，这是哪位仁兄干的好事？

这里确实是出错了，美编在排版时将上一段直接复制了下来，但实际上“战斗增益效果”一栏下方本来是没有文字的，直接接着的就是“食物”，因此攻略在实际使用上是没有影响的，但是这也确实是我校稿时出现的疏忽，是在下输了，这个砖我不躲……

Email blackhawk_11：371 期最喜欢的是“国行天下”中《NBA 2K15》的国行版出现，这个系列的爱好者这次终于能够真正的玩上国行的作品心里很高兴，证明了我国对游戏观念的发展已经有了很大的进步，希望以后各种被和谐的好作品也能获得国行的许可，在这方面如果能够以欣赏的角度去看待并做好分级，相信我国游戏市场会走向下一个世界中心点！现在看光盘的时间很少了，有好几期几乎都是从网上看的视频，所以我觉得光盘不用每期都有，有了好的素材和作品再出光盘比较好，比如集锦、会展、出游等，UCG 各大网站的公众号所发的视频我经常看，而且直播斗鱼那个只要有空也会看。

关于光盘的取舍其实前段时间我们也有商讨过，但最后还是决定保留下来，毕竟是一直以来的传统了，直接去掉也不太好。同时为了让更多人看到我们的节目而将光盘内容上传到网上，所以还是希望大家继续多多支持。

现在编辑们一拿到新游戏或者有时间都会在斗鱼上面进行直播，所以大家有空也要来斗鱼跟我们一起玩游戏一起吐槽啊。

Email 七生报国：PS4 版的《街霸 4》默默地发售了，明年还有《铁拳 7》和《街霸 5》陆续登场，相信格斗游戏又会迎来一个春天，我想入手一个格斗摇杆，某宝上的品质又良莠不齐，伽蓝君能不能给点建议。

首先告诉你一些现状，《铁拳 7》和《街霸 5》发售目前连个影都没有，而《终极街头霸王Ⅳ》的 PS4 版目前 BUG 层出不穷，因此体验还不如上世代的版本……接下来说回摇杆本身，现在 PS4 可以选择的摇杆并不多，基本只有 Hori 和 Madcatz 两家，Madcatz 的摇杆定价很高，这里不推荐购买，Hori 的 PS4 摇杆无非就是隼，自 Pro.V4 隼后又推出了 Pro.V 隼，后者在前者的基础上做了一些改良，而且价格都差不多，官方定价都在 15000 日元左右，海淘价格还能再便宜一点，但是在淘宝上基本都要贵上个两三百，具体选择何种方式购买就由你衡量了。

Email cyansala：惯例，先来杂谈一下。我又在杂志上看到内蒙古乌海的费思超同学了，我为什么要说又……因为我记得他在杂志上出现了 10 年有余，应该是上杂志次数最多的读者吧？回想一下当年，买杂志要从饭钱里省，写信的邮票当然也是。这回儿在杂志上又看到有平信读者来信了，可是加上上一次我的来信，这两次来信，似乎都没有登内容而只是以照片的形式表示这是一位有爱的读者。想当年我得到了一大堆的小编形象随意贴，我应该 9999G 一个卖掉的……（喂）似乎我经常在来信时提到平信，突然觉得杂志上可以做一期关于读者来信的专题，追忆一下那个邮票信纸信封的年代。（如果方便的话我仍然愿意用纸写信啦，只是邮局好远 -_- 现在大街上又没得邮筒，至少我们这里是）

这位读者的设想很不错，每个月编辑部都会收到不少邮件，同时也会收到一些读者的平信。在平信渐渐减少的现在，坚持写平信的读者也不多，而他们都会想着法子来在信封和信纸上下功夫，让人眼前一亮。今后如果有这样的机会的话我们可以考虑在读编做一次这类内容的专题。

Email 1305208420：小编们好，我新入的 PS4，但是遇到了一个问题，先开主机电源然后再开电视的话，就会黑屏。重新切换到 HDMI 也不行，换线也试过了，电视右上角显示 DVI，必须先开电视是什么情况啊？如果把电视关了不关主机也是一样的，再开电视同样黑屏，是不是电视的问题啊，我的电视是某国产品牌。还有就是游戏的帧数跟电视有关么？比如说《海贼无双 3》我看网上说 PS4 版的帧数比较足，但是人少还可以，人一多帧数就有明显下降，有时特效一多甚至有点卡，不会跟电视有关吧？而且我发现用 PSV 遥控玩的时候不会掉帧…求助，原谅我的强迫症吧。

由于我使用 PS4 比较少，但根据我使用 XOne 的经验，你说的这个情况应该是因为你的主机设置了 DVI 信号输出，因此会出现 HDMI 接收不到信号而转到 DVI 的情况，XOne 就有相关的选项设定。而游戏的帧数和电视是无关的，PS4 版《海贼无双 3》虽说帧数足，但在一些人特别多的场景还是会出现掉帧的情况，用 PSV 遥控玩其实只是换一个信号输出的环境罢了，实际上不会对游戏的帧数有所改善。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖

《战国BASARA4 皇》制作人签名海报5张

终幻想 零式 高清版》海报两份
《次世代专辑》5本

刘宇洲 黑龙江省
B 上校
hermanqiu
diann_hr
DEADPOOL
寒、冬
钟羿飞 昆明

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入UCG的购书网站，现在购买UCG出品的各类书籍的话快递费仅收2元，满28元即可快递包邮！”

电子邮件：ucg@ucg.cn
邮寄地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

邮购信息

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

《掌机王SP》96、104～107、109～111、113～115、131、……定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12……

《口袋妖怪2015 721完全大图鉴》定价68.00元；《3DS专辑》……

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：
兰州市邮政局雁滩分局37号信箱
动漫游(ACG)读者服务部（收）
邮政编码：730010
电话：0931-8663118
Email：acgbook@163.com

小编寄语

努力工作,拼命玩!

胜负师

【铂】十几年前的老同事,现在又成了重要的工作伙伴,第一项共同的任务就是联合报道 E3,真是感叹世事轮回啊!

【金】六·一全家人去海边游玩,这是儿子第一次见到真实的海,兴奋不已。即使不会游泳,也在水里泡了三个多小时,看着泡皱的皮肤,歪着脑袋问我这是怎么回事。另外我还被儿子埋进了沙里,颇有点被后浪拍在沙滩上的寓意

【银】在一本儿歌集里看到这样一句话,觉得很不错,和各位分享:大海大海我问你,你为什么这么蓝?大海笑着对我说,我的怀里抱着天……

【铜】最近鬼使神差地看了不少国语版动画,比如《鲁路修》,说实在的国配的感觉还不错,翻译水平也不差,就是声优人数太少了,声音总是重复。另外,国产动画里觉得《端脑》有点儿意思,就是更新实在太慢,逼得人只能看漫画去了

三日月

前一阵子在做《血源诅咒》攻略时身体就被搞坏了一次,那段时间最严重时连饭都吃不下。然后最近做《巫师 3 狂猎》的攻略时,那种熟悉的感觉又回来了。果然原因是...身体没啥锻炼吧!话说新城市的生活也差不多稳定下来了,是时候找个健身房什么的锻炼一下身体了,毕竟身体是革命的本钱嘛。(然而说完这话后就没有然后了)

如果说最近有什么令人振奋人心的消息,大概就是《辐射 4》的公布了。外国部分有爱玩家甚至已经开始推测游戏地图的大小了,不过有一点是可以确定的,那就是城市是波士顿。话说回来,《辐射 4》发生在哪座城市有关系吗?没有!对我来说,有新作已经好棒了好不好!不行了,我先去 STEAM 上买个 3 代压压惊

秋沙雨

本期个人签名

☆说实话《TOB》的公布给我带来的惊大于喜,因为按照最近五、六年的惯例同一年是不会有两部妈妈船的,我之前一直以为今年 TOF 只是会公布几个妈粉作结果 BN 直接给了个妈妈船……尽管今年的 TOF 让我受到了惊吓,不过喜还是有的,那就是我的 PS4 终于等到了一部《传说》

★ TOF 的这三天正好编辑部休息,不过为了刷 TOF 我还是每天准时地早上七点起晚上一点睡,这作息规律得像是回到了学生时代不过由于生物钟调整和每年 TOF 前后必犯的焦虑症,导致最近几天咳嗽又复发了……

八重樱

★前两天参加了一位朋友的婚礼,咳咳,准确的说是在《最终幻想 14》里的婚礼。虽然是虚拟婚礼,但看到新人交换对戒的幸福时刻还是不由得眼眶一湿。然而并没有什么卵用,因为我的结婚对象已经 200 天没有登陆过游戏了(此处应该配上一个再见的表情)

☆本期杂志截稿后就可以愉快地去看《侏罗纪世界》了!记得小时候看《侏罗纪公园》时简直就是噩梦一般的回忆啊,神马霸王龙吃肠子之类的。虽然其实我已经不太记得具体的画面了,但每每想起这个情节还是会觉得肚皮一凉……希望这一作会更上一层楼吧!

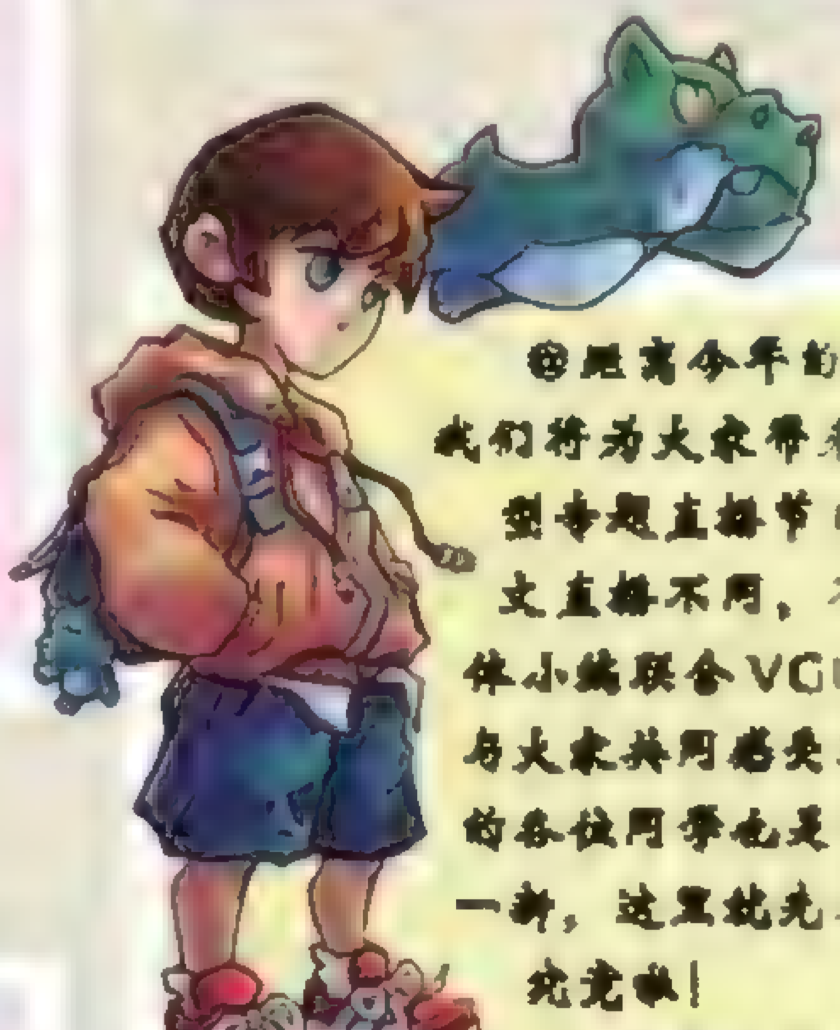
伽蓝

本期个人签名
脸黑。

经过一波 N 折,终于顺利拿到希望国的签证,接下来就是做一些 E3 出发前的准备着,能有机会亲身体验业界最大的展会还是比较兴奋的。话说这一次将在韩国转机,大家一听都提起了 MERS,单位更是贴心地准备了口罩,只求回来顺顺利利不被强制隔离检查,不然 E3 报道就没法做啦!(笑)

微软在 E3 前就公布了 1TB+ 新手柄的机型,这就从侧面说明了暂无 slim 计划,但是相比起主机,希望微软对当前的 XOne 系统进行一下大革新,现在的系统不客气说就是一坨 SHI,想当年 X360 系统的进化,我还是满怀希望的

梦叶



◎距离今年的 E3 大展还有不到一周的时间了,这次我们将为大家带来的不仅仅是杂志报道,完全实时的大型专题直播节目也将全面上线,与去年微博单纯的图文直播不同,不仅有全程的影像转播,包括 UCG 全体小编联合 VGtime 的诸位老兵将一齐坐镇直播现场,与大家共同感受这场年度盛会的火爆气氛!我们视频组的各位同事也是卯足了劲,让我们 UCG 的直播间焕然一新,这里就先卖个关子,等到展会当天大家就能一探究竟啦!

◎最近韩国 MERS 疫情愈演愈烈,网上各种相关新闻也是看的人心惶惶,各种确证病例、死亡病例进一步攀升什么的,又是隔离人数扩大又是病人偷跑的,这也让即将前往 E3 的各位小编们压力倍增(因为途经韩国),饭老板早早的就预定了足量的消毒口罩,甚至宣称在韩国候机时要限制呼吸次数(如果真要限制的话别说回来了,就算顺利到洛杉矶估计各位就只剩半条命了),我们这些留守人员也只能默默祈福了,各位读者朋友也请祝他们一路顺风吧!如果我们有身在韩国的读者也请多加注意,尽量远离人群,避免前往公共场所,勤洗手勤消毒,包括国内的各位玩家平时也要注意多锻炼身体增强自身抵抗力,毕竟身体才是革命的本钱嘛。

宇宙人

☆最近不知道吹什么风，把坑了N年的《装甲恶鬼村正》挖出来补了，无意中看了一下里面的存档时间——第一章结束时的存档是2011年，第二章结束的时候是2012年，然后我从第三章开始补……看着这些时间间隔，我感到了一股莫名的哀伤　我决定这次就不拖了，要一口气读完……

☆上个月入了iPhone 6之后还给APP Store的账号充了点钱，决心要做一个手游课金战士（误），然而几个星期下来没一个手游能让我玩超过两天，充进去的钱就买了个《请问要来点兔子吗》的闹钟和一些貌似没出CD的歌，看来我从骨子里就不是一个玩手游的料。特别是玩的时候一直会拿掌机游戏对比——"这不是还不如那个啥吗？"诸如此类的想法。于是这个时候才发现，原来PSV和PSP上面还是有这么多（被我坑了的）好游戏的！

纱迦

★熬夜看了下欧冠决赛，又连着打了几天《COD AW》的新DLC，搞得好几天都没缓过劲来。其实倒不是身体差了，而是我养成了无论几点睡都睡不过早上11点的习惯，结果每逢熬夜就得花不少时间来扭转。话虽这么说，E3肯定也要熬夜，只能加油了

★这期杂志正好在E3期间上市，下期杂志只能以深度报道来回报大家了。好在这次UCG联合游戏时光，共派出多达11人的中国史上最大报道团队，下期杂志值得期待。E3期间大家多多访问UCG和游戏时光的各大平台吧！

★用了4年的iPhone 4寿终正寝，换了iPhone 6 plus，然后在网上找了个外壳。没想到成品的实际颜色和照片差得有点大，是俗到不能更俗的土豪金，每个看到的人都要吐槽半天。我还是赶紧找个ACG壳子换掉吧！

初心者

上次说到补了一只amiibo，这次说说后续。原来之前那只乌贼娘是团发的，后来补的那只却选了直发。一只团发一只直发，换言之后面直发的那只补得毫无意义，连自己都觉得蠢死了……

因为游戏很棒，最近一直在沉迷Wii U，但打得多了有些腻，于是难得开了一下PS4，把免费的《潜龙谍影V 原爆点》通了。虽然不太会玩这种潜行游戏，拿着检查点死了好多次才过了，但里面让人一点点收集剧情的方式意外地感觉良好。只是我打开界面听录音的时候敌人却还在追杀我，难道我得一边潜行一边听录音，还是说得离开游戏再听吗？反正两种情况都不太满意。不过这种游戏蹑手蹑脚玩起来毕竟还是很累很花时间，被发现之后我就恨不得这是个射击游戏。幸好这次有中文版，到时候打算也支持一下

乙太

《炉石传说》终于要开始卖皮肤了 我想说的只有三个字 买买买！

·又到了每年E3时，今年第一次有机会在编辑部和同事们一起来直播展前发布会，想想还是有点小激动的。虽然在发布会召开之前，各大厂商就等不及地透露起各种看家大作的消息，但还是会让人猜想是不是还有一些没有被透露的隐藏杀手锏。个人还是挺希望SE能够放出更多《王国之心3》的消息的，野村爸爸我信你啊！

·截稿前还在缓慢推进《拾荒者3 狂牌》中，由于自己沉迷于昆特牌无法自拔，导致主线的推进速度极其缓慢。好不容易把主线推到中盘，现在又要面对到底是走叶奈法线还是特丽丝线这种让人无比纠结的问题。对于我这种"选择困难症"重度患者而言，想要继续推进主线，就注定只能让杰洛特走"孤狼"结局了

哪尼

◆截稿当天在YouTube上无意中看到《异说 最终幻想012》的《王国之心》MOD，着实让我激动了一把，洛克萨斯、索拉、阿库塞以及十三机关等等全部参战，丝毫没有违和感，完全就是《异说 王国之心》的感觉。其实这些MOD视频早就有了，而我实在是有写孤陋寡闻，之前一直没机会关注过。看完视频手立马想着去找找看实际能玩的MOD，不过暂时没能找到。不知道各位读者有没有关注过这方面的内容，还请依概地和哪尼我分享一下吧~

◆每年大概这个时间点都会连看两场发布会，Google的IO大会，以及苹果的WWDC，然后就是开始折腾各种新系统。不过今年已经玩不动了，一方面缺乏有吸引力的新功能，另一方面也懒得再去忍受测试版系统不完善的BUG，还是安安静静地当一个看客吧

稀饭

【E】又到一年一度的游戏界"春晚"上演的时刻，今年继续前往第一线报导，老实说对于洛杉矶的土地已经不再感到新鲜，所以新鲜感降低了，但是使命感却更重了，毕竟如今是个新媒体都会扎堆报导一下这场盛会，要怎么做出自己的特色来是我们今年最需要思考的地方。当然，比起这一点，更令我眉头直皱的还是我们去美国时得在成为中东呼吸综合症（MERS）亚洲重度传播区域的韩国转机，虽然机场本身的清洁度应该是比较高的，但40%的致死率还是令人不寒而栗，防护用的口罩我已经买好了，剩下的就看老天爷给不给面子了……

【3】说来也巧，今年是第三次去洛杉矶，经过了第一年的大开眼界和第二年的重新审视，这一年的洛杉矶又会带给我什么样的感受呢？在下一期特刊的游记里大家应该就可以搞清楚了。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2015.06.12-2015.12.10
■推荐度由高到低依次为S、A、B、C级

相信各位拿到本期的杂志后，接下来马上就是各大厂商的展前发布会了，不知各位对本届E3有怎样的期待呢？近期发售游戏计划都没有什么太大的变动，值得一提的有《未知海域 内森·德雷克收藏版》，相信这也是不少玩家尝试或重温本系列的最佳机会。另外，《活至黎明》将会发售中文版，因此各位无需担心语言障碍的问题。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2015 年 6 月			
16 日	劫薪日 2 犯罪狂潮	Payday 2: Crimewave Edition	505 Games	主视角射击	美版
18 日	鬼泣 4 特别版	Devil May Cry 4: Special Edition	Capcom	动作	日版
19 日	环法自行车赛 2015	Tour de France 2015	Focus Home Interactive	竞速	美版
19 日	GP 摩托 15	MotoGP 15	Milestone S.r.l	竞速	美版
23 日	最终幻想XⅣ 苍天的伊修加德	ファイナルファンタジーXIV：蒼天のイシュガルド	Square Enix	网络角色扮演	日版
23 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版
25 日	混沌之子	Chaos;Child	5pb	文字冒险	日版
25 日	J 群星 胜利对决 +	J 群星 胜利对决 +	BNEI	动作	中文版
		2015 年 7 月			
7 日	火箭联盟	Rocket League	Psyonix	竞速	美版
14 日	战神Ⅲ 重制版	God of War III Remastered	SCE	动作	中文版
21 日	F1 2015	F1 2015	Codemasters	竞速	美版
23 日	战国 BASARA4 皇	战国 BASARA4：皇	Capcom	动作	日版
30 日	不可思议的编年史 胜利之前绝不回头	不思议のクロニクル 振り返りマセン胜ツマデハ	Spike Chunsoft	角色扮演	日版
		2015 年 8 月			
25 日	活至黎明	Until Dawn	SCE	动作冒险	中文版
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
27 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
		2015 年 9 月			
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版
1 日	潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
3 日	战国无双 4 帝国	战国无双 4 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	美版
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 偽りの仮面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	美版
		2015 年 10 月			
9 日	未知海域 内森·德雷克收藏版	Uncharted The Nathan Drake Collection	SCE	动作冒险	美版
13 日	彩虹六号 围攻行动	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft	主视角射击	中文版
23 日	刺客信条 枭雄	Assassin's Creed Syndicate	Ubisoft	动作冒险	中文版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
		2015 年 11 月			
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	美版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	美版
		2015 年 12 月			
10 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2015 年 6 月			
12 日	乐高 侏罗纪世界	LEGO Jurassic World	WB Games	动作	美版
18 日	波波罗古罗伊斯牧场物语	ポポロクロイス牧场物语	Marvelous	角色扮演	日版
25 日	火焰之纹章 if 白夜王国	ファイアーエムブレム if 白夜王国	Nintendo	策略角色扮演	日版
25 日	火焰之纹章 if 暗夜王国	ファイア－エムブレム if 暗夜王国	Nintendo	策略角色扮演	日版
25 日	怪盗 JOKER 穿越时空的怪盗与失落的宝石	怪盗ジョ－カ－时を超える怪盗と失われた宝石	BNEI	动作	日版
		2015 年 7 月			
9 日	大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	大逆转裁判 －成步堂龙ノ介の冒险－	Capcom	文字冒险	日版
9 日	超·逃走中 集合！最强的逃亡者们	超·逃走中 あつまれ！最强の逃亡者たち	BNEI	动作	日版
11 日	妖怪手表 破坏者 赤猫团	妖怪ウォッチバスターズ 赤猫团	Level-5	动作	日版
11 日	妖怪手表 破坏者 白犬队	妖怪ウォッチバスターズ 白犬队	Level-5	动作	日版
16 日	逃脱冒险 绝望要塞	脱出アドベンチャ－绝望要塞	Rocket Company	动作冒险	日版
23 日	梦幻模拟战 转生	ラングリッサーリインカーネーション－転生－	Extreme	策略角色扮演	日版
30 日	尸体派对 血色笼罩 恐惧再临	コープスパーティーブラッドカバーリピーテイッドフイアー	5pb.	文字冒险	日版
30 日	猫狗动物医院 成为出色的兽医吧	わんニャンどうぶつ病院 ステキな兽医さんになろう	NIPPON COLUMBIA	模拟	日版
30 日	动物之森 欢乐家装设计师	どうぶつの森 ハッピ－ホ－ムデザイナ－	Nintendo	益智	日版
30 日	Go！光之美少女公主 砂糖王国与 6 位公主	Go！ プリンセスプリキュア シュガ－王国と 6 人のプリンセス！	BNEI	益智	日版
		2015 年 8 月			
20 日	超级机器人大战 BX	ス－パ－ロボット大战 BX	BNEI	策略角色扮演	日版
27 日	勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	トラゴンクエスト VIII 空と海と大地と呪われし姫君	Square Enix	角色扮演	日版
		2015 年 9 月			
10 日	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 DX	モンハン日记 ぽかぽかアイル－村 DX	Capcom	模拟经营	日版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
17 日	口袋妖怪 超不可思议的迷宫	ポケモン超不思议のダンジョン	任天堂	角色扮演	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2015 年 6 月			
12 日	乐高 侏罗纪世界	LEGO Jurassic World	WB Games	动作	美版
23 日	RIDE	RIDE	BNEI	竞速	美版
25 日	女神异闻录 4 午夜热舞	ペルソナ 4 ダンシング・オールナイト	Atlus	音乐	日版
25 日	混沌之子	Chaos;Child	5pb	文字冒险	日版
25 日	J 群星 胜利对决 +	J 群星 胜利对决 +	BNEI	动作	中文版
		2015 年 7 月			
2 日	绝对迎击战争	绝对迎击ウォーズ	Acquire	策略角色扮演	日版
9 日	太鼓达人 V 版	太鼓の达人 V バージョン	BNEI	音乐	日版
23 日	万亿魔坏神	魔坏神 トリリオン	COMPILE HEART	角色扮演	日版
30 日	缤纷律动	IA/VT –COLORFUL–	Marvelous	音乐	日版
30 日	光之巨人	レイギガント	BNEI	角色扮演	日版
30 日	不可思议的编年史 胜利之前绝不回头	不思议のクロニクル 振り返りマセン胜ツマデハ	Spike Chunsoft	角色扮演	日版
		2015 年 8 月			
6 日	弧光之源 无限	ルミナスア－ク インフィニティ	Marvelous	策略模拟	日版
27 日	舰队收藏 改	舰これ 改	角川 Games	策略模拟	日版
27 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
		20015 年 9 月			
3 日	战国无双 4 帝国	战国无双 4 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 偽りの仮面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
30 日	东京迷城国度	东京ザナドゥ	Falcom	动作角色扮演	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 6 月					
16 日	劫薪日 2 犯罪狂潮	Payday 2: Crimewave Edition	505 Games	主视角射击	美版
18 日	鬼泣 4 特别版	Devil May Cry 4: Special Edition	Capcom	动作	日版
19 日	环法自行车赛 2015	Tour de France 2015	Focus Home Interactive	竞速	美版
19 日	GP 摩托 15	MotoGP 15	Milestone S.r.l	竞速	美版
23 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版
2015 年 7 月					
21 日	F1 2015	F1 2015	Codemasters	竞速	美版
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
2015 年 9 月					
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版
1 日	潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	美版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 10 月					
13 日	彩虹六号 围攻行动	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft	主视角射击	中文版
23 日	刺客信条 枭雄	Assassin's Creed Syndicate	Ubisoft	动作冒险	中文版
27 日	光环 5 守护者	Halo 5: Guardians	Microsoft Game Studios	主视角射击	美版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 11 月					
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	美版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	美版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 6 月					
12 日	乐高 侏罗纪世界	LEGO Jurassic World	WB Games	动作	美版
26 日	毛线耀西	Yoshi's Woolly World	Nintendo	动作	美版
2015 年 9 月					
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 6 月					
12 日	乐高 侏罗纪世界	LEGO Jurassic World	WB Games	动作	美版
19 日	环法自行车赛 2015	Tour de France 2015	Focus Home Interactive	竞速	美版
19 日	GP 摩托 15	MotoGP 15	Milestone S.r.l	竞速	美版
23 日	RIDE	RIDE	BNEI	竞速	美版
23 日	最终幻想ⅩⅣ 苍天的伊修加德	ファイナルファンタジーXIV：蒼天のイシュガルド	Square Enix	网络角色扮演	日版
25 日	混沌之子	Chaos;Child	5pb	文字冒险	日版
2015 年 7 月					
2 日	绝对迎击战争	絶対迎撃ウォーズ	Acquire	策略	日版
23 日	战国 BASARA4 皇	战国 BASARA4：皇	Capcom	动作	日版
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
27 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
2015 年 9 月					
1 日	潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
3 日	战国无双 4 帝国	战国无双 4 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	美版
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 偽りの仮面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 10 月					
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 12 月					
10 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 6 月					
12 日	乐高 侏罗纪世界	LEGO Jurassic World	WB Games	动作	美版
19 日	GP 摩托 15	MotoGP 15	Milestone S.r.l	竞速	美版
23 日	RIDE	RIDE	BNEI	竞速	美版
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
2015 年 9 月					
1 日	潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	美版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 10 月					
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版

06.18 波波罗古罗伊斯牧场物语

3DS 角色扮演 ■ Marvelous ■无对应周边 推荐度 A

本作是《波波罗克洛伊斯物语》和《牧场物语》的合作产物，主角仍然是老玩家们都很熟悉的皮耶多罗王子。王子在旅行途中来到了被冰雪覆盖的马修村，这里的田地因受到怪物“黑兽”的影响而无法耕作，皮耶多罗王子需要前往附近的“农田迷宫”打倒怪物拯救村庄。本作的战斗风格依然是传统的指令战斗，玩家可根据需求自行切换手动与自动模式，与战斗并驾齐驱的是复兴牧场，收获的动植物等副产品可以兑换成金钱，再去购买冒险所需要的道具，可谓是战斗农耕两不误！

06.18 鬼泣 4 特别版

多机种 动作 ■ Capcom ■对应机种为：PS4/XOne 推荐度 A

《鬼泣 4 特别版》是以《鬼泣 4》作为基础，并登陆 PS4 以及 XOne 平台的强化移植作品。游戏追加了维吉尔、翠西、蕾蒂等 3 名可操作角色，可操作人数一下子增加到 5 人。同时原作 PC 版中的 Legendary Dark Knight Mode 也将加入到游戏当中，另外 PC 版中可以让游戏速度变成 1.2 倍的 Turbo Mode 也将收录其中。除了游戏新增的内容外，本作的港版和日版还将有系列首次追加的日文语音，平田广明、森川智之以及折笠富美子等人气声优会在本作中登场。

06.23 蝙蝠侠 阿克汉姆骑士

多机种 动作冒险 ■ WB Games ■对应机种为：PS4/XOne 推荐度 S

《阿克汉姆城》故事完结的一年后，蝙蝠侠与他守护的歌谭市再次面临危机，联合了神秘的新敌人阿克汉姆骑士和其手下佣兵团队，稻草人卷土重来，纠结诸多盘踞歌谭市的超级恶人，誓言要击败蝙蝠侠以及他的盟友。本作在继承系列以往经典元素的前提下，加入了崭新的载具蝙蝠车，玩家不但能够用其进行远距离高速移动，还能够操纵进入战斗模式的蝙蝠车对抗雇佣兵的无人操纵坦克，并解开谜语人设下的竞速谜题。同时游戏中玩家还会有机会操纵罗宾、夜翼和猫女等角色，DLC 内容也非常丰富。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

超级机器人大战BX	17
怪物猎人X	20 光盘
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村DX	26 光盘
马里奥与索尼克 里约奥运会	光盘
热血时代剧	30
神威9号	光盘
投绳 转圈 豆丁机器人	光盘
星之光辉	30

Wii U

乐高 次元	光盘
马里奥与索尼克 里约奥运会	光盘
神威9号	光盘
油彩军团	31 48

PS3

FIFA 16	光盘
乐高 次元	光盘
神威9号	光盘
夏色高校 青春白皮书	30
邪恶深处	74

PS4

FIFA 16	光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	光盘
刺客信条 枭雄	光盘
独一记忆	68
疯狂麦克斯	光盘
辐射4	3 光盘
黑暗之魂 III	2
活至黎明	光盘
乐高 次元	光盘
魔能2	38
神威9号	光盘
铁拳7	光盘
未知海域 内森·德雷克收藏版	光盘
巫师3 狂猎	61
夏色高校 青春白皮书	30
邪恶深处	74

PSV

SUPERBEAT XONIC	3
舰队收藏改	28
神威9号	光盘
我的青春恋爱物语果然有问题。续	2

Xbox One

FIFA 16	光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	光盘
刺客信条 枭雄	光盘
疯狂麦克斯	光盘
辐射4	3 光盘
古墓丽影 崛起	光盘
黑暗之魂 III	2
乐高 次元	光盘
神威9号	光盘
巫师3 狂猎	61
邪恶深处	74

X360

FIFA 16	光盘
古墓丽影 崛起	光盘
乐高 次元	光盘
神威9号	光盘
邪恶深处	74

《最上游》17——“2015 年 E3 8 大看点预测”正在火爆热映中!
《游戏黄金眼》《买买买》等更多原创节目不容错过!

更多网络节目请登录

土豆视频　　腾讯视频　　17173

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

未知海域 德雷克的宝藏
全程邪道最速攻略

买买买
第四期

游戏黄金眼
油彩军团
评测

诚实预告片
横行霸道 Online

新作影像集锦

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
古墓丽影 崛起
辐射 4
未知海域 内森·德雷克收藏版
刺客信条 枭雄
活至黎明 | 疯狂麦克斯
FIFA 16 | 神威 9 号
乐高 次元 | 铁拳 7
怪物猎人 X
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 DX
马里奥与索尼克 里约奥运会
投绳 转圈 豆丁机器人

电影前线

碟中谍 5 神秘国度
黑色弥撒
美式极端
蚁人
泰迪熊 2

ENDING SONG

巫师3 狂猎 吟游诗人插曲
《The Wolven Storm》
7 国语言混剪版

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①油彩军团　Nintendo②　动作射击③
④Wii U　⑤Splatoon　⑥日版
2015年5月28日⑦　本地1~2人，在线⑧　对应年龄：全年龄⑨
售价为6156日元⑩

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________　　收藏日期 ____________

油彩军团

Splatoon

机种：Wii U
类型：动作射击
发行商：Nintendo
发售日：已发售

乌贼章鱼 海洋生物陆上对决
争分夺秒 喷射属于你的颜色

强强联手，E3会师！

两大专业游戏媒体组成E3联合报道团
超过十人的精兵强将 · 史上最大报道团队

UCG × www.VGTime.com 游戏时光 VGTime

游戏机实用技术 下期是 E3特刊 · 176页内文+高清光盘+精美赠品

特别专题
E3 2015 老牌日系厂商深度观察
发布会亲历、展台秀、新鲜试玩、游记以及更多

热辣现场视频
第一手最新游戏试玩 · 美利坚大地精彩游记
新鲜、火爆、看点十足

制作人专访
多款顶级大作开发者访谈
猛料、趣闻、惊喜不断

游戏时光官网

E3期间，UCG与VGtime将持续为大家献上
最新最快最热门的资讯
敬请关注vgtime.com与UCG官方微博

UCG官方微博

**6月下旬
火速上市**

手机购书上微店

快递费仅2元 满28元快递包邮

vd.ucg.cn

掌机王SP

VOL. 234

全彩32开288页+DVD光盘

-走近业界-
《火焰之纹章》开发成员访谈
“《火纹》系列”话题新作制作秘话！

-研究中心-
异度之刃
全地图+全NPC位置+全任务详解！
引领玩家进一步探索深邃的世界！

-攻略透解-
勇气2 最终境界
系统详解+全职业分析+全流程+隐藏迷宫！
解析超量游戏要素！

刀剑 失落之歌（中文版）
系统详解+主线流程+BOSS攻略！
完全针对官方中文版，带你走进“刀剑的世界”！

已上市，全国报刊亭有售

同时可以关注我们的网店邮购哦

口袋玩家

VOL. 90

-新作速报-
口袋妖怪超不可思议的迷宫
2015剧场版追踪报道（3）

-专题企划-
异界物语
漫谈便携设备上的《口袋妖怪》

-对战乐园-
口袋妖怪全国大师赛夏季赛事速报

-研究所-
口袋妖怪详尽分析
神兽续篇

光盘收录：《口袋妖怪超不可思议的迷宫》预告片+宠物小精灵AG+华盛顿音乐会（伊宿） 精美赠品：海皇牙吸附式屏幕擦

6月18日，全国上市！

幸运大抽奖活动继续进行，特等奖：口袋工作室精品馆精美手办！